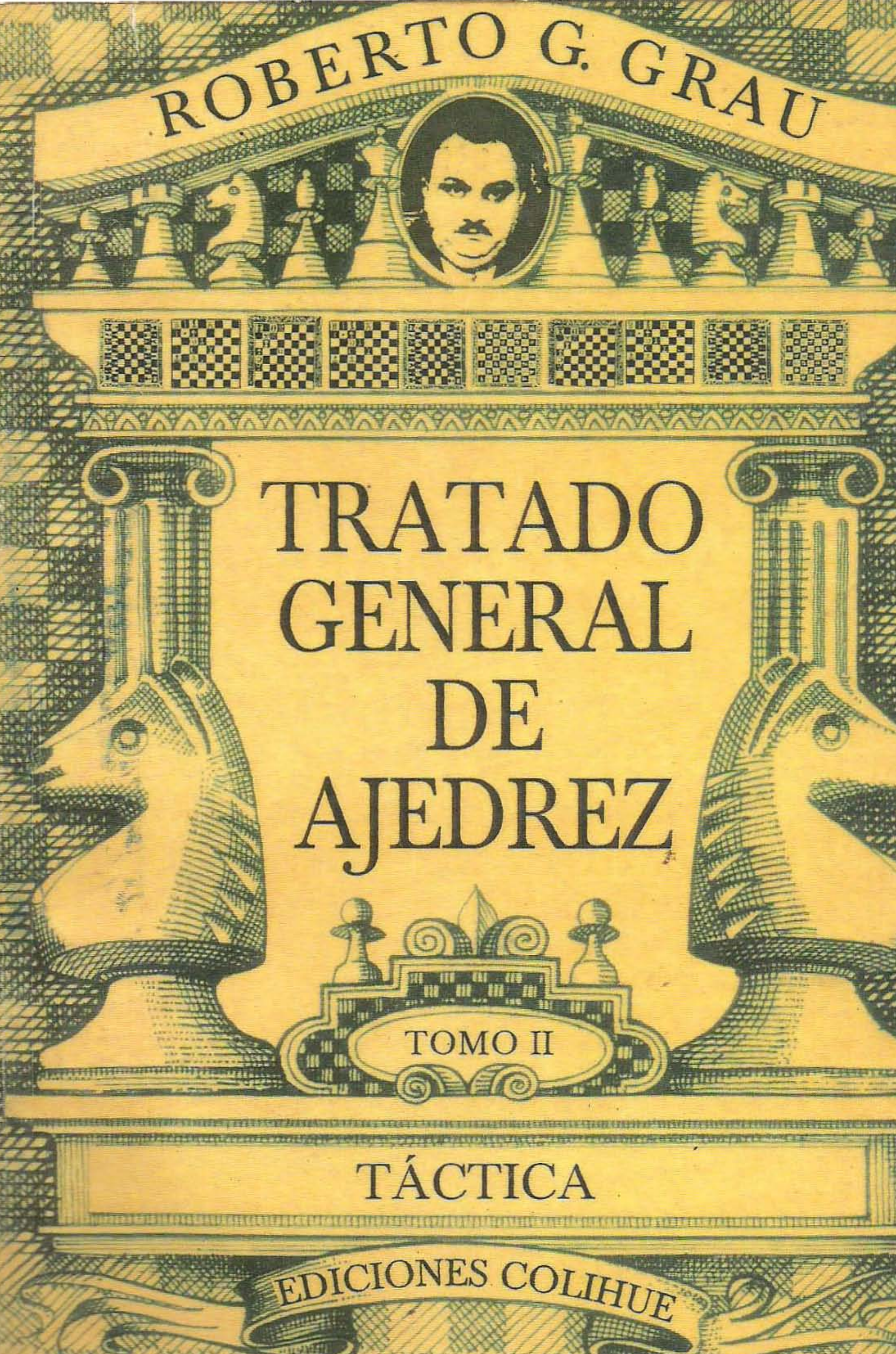
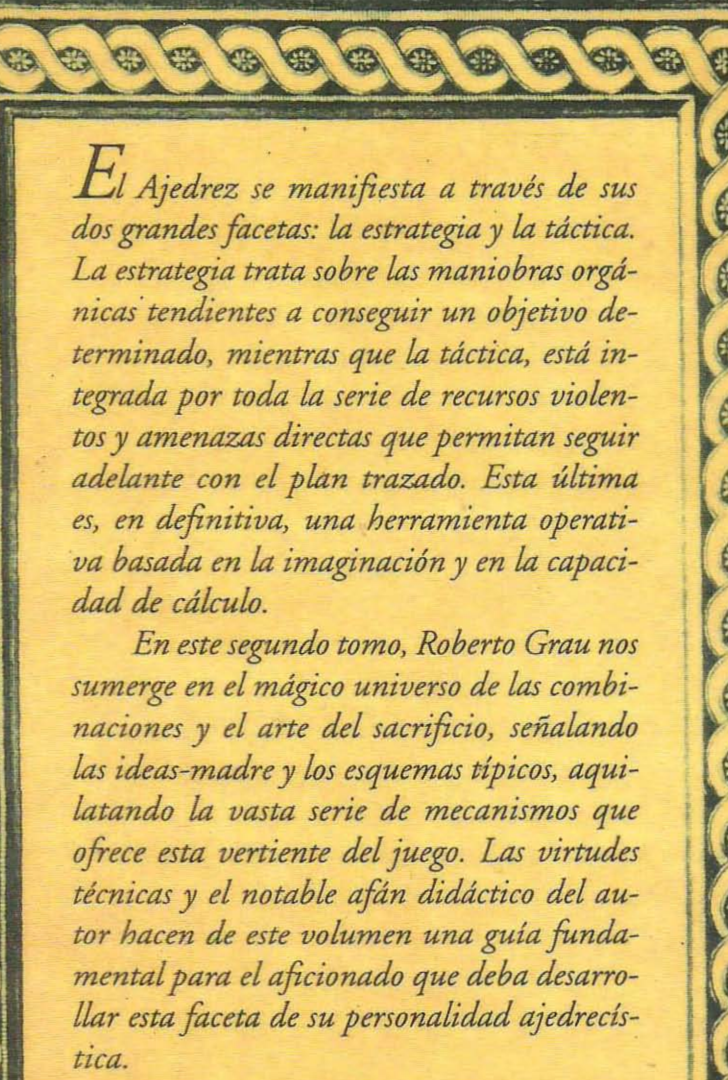


ROBERTO G. GRAU
TRATADO GENERAL DE AJEDREZ
TOMO II
TÁCTICA
EDICIONES COLIHUE



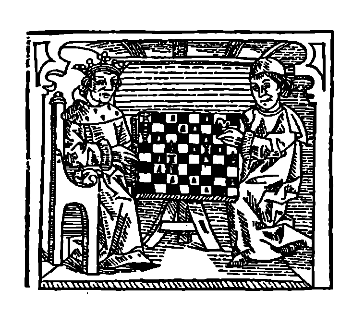
El Ajedrez se manifiesta a través de sus dos grandes facetas: la estrategia y la táctica. La estrategia trata sobre las maniobras orgánicas tendientes a conseguir un objetivo determinado, mientras que la táctica, está integrada por toda la serie de recursos violentos y amenazas directas que permitan seguir adelante con el plan trazado. Esta última es, en definitiva, una herramienta operativa basada en la imaginación y en la capacidad de cálculo.

En este segundo tomo, Roberto Grau nos sumerge en el mágico universo de las combinaciones y el arte del sacrificio, señalando las ideas-madre y los esquemas típicos, aquilatando la vasta serie de mecanismos que ofrece esta vertiente del juego. Las virtudes técnicas y el notable afán didáctico del autor hacen de este volumen una guía fundamental para el aficionado que deba desarrollar esta faceta de su personalidad ajedrecística.

Oscar Panno

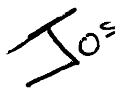
I.S.B.N. O.C. 950-581-606-5 / I.S.B.N. 950-581-608-1


Dedicado
con cariño
a Shadownet
RYJ



TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

ROBERTO G. GRAU





TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

TOMO II

TÁCTICA

EDICIONES COLIHUE

Diseño de colección y de tapa: Ricardo Deambrosi.

Corrección y revisión general de la obra: Ing. Oscar Panno.

Transcripción del sistema descriptivo al algebraico y notas:
Normando J. Ivaldi y Moisés Studenetzky.

1ª edición / 1ª reimpresión

I.S.B.N. Obra Completa: 950-581-606-5
I.S.B.N. Tomo II: 950-581-608-1

Av. Díaz Vélez 5125
(1405) Buenos Aires - Argentina

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
IMPRESO EN ARGENTINA - PRINTED IN ARGENTINA

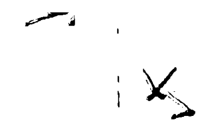
El Tratado General de Ajedrez *de Roberto G. Grau constituye una obra ya clásica para el aprendizaje de esta disciplina por sus virtudes didácticas, su lenguaje claro y conciso. La publicación que hoy realizamos de este curso completo de ajedrez —totalmente agotado en sus ediciones anteriores—, intenta responder a los requerimientos de los numerosos aficionados deseosos de evolucionar en este juego.*

El Tratado General de Ajedrez *se compone de cuatro tomos: 1. Rudimentos; 2. Táctica**; 3. Conformación de peones y 4. Estrategia superior.*

De acuerdo a las normas impuestas por la F.I.D.E. que establecen la obligatoriedad de utilizar el sistema algebraico para la notación de partidas y teniendo en cuenta que toda la bibliografía sobre el tema ha adoptado dicho sistema, se han transcripto las notaciones de la obra de Grau que usara el sistema descriptivo, al sistema algebraico. De esta forma el Tratado General de Ajedrez *conserva vigencia plena y puede ser recuperado para las nuevas generaciones de aficionados. Además se ha enriquecido la edición con numerosos documentos fotográficos de los grandes jugadores del ajedrez mundial a cuyo ejemplo ha recurrido Grau para ilustrar los conceptos de su obra.*

* El cambio de título que realizamos en esta edición obedece a que, a la luz de una más rigurosa acepción del término, táctica se corresponde mejor con el contenido del tomo.

Prólogo



Cuando inicié mi libro Tratado General de Ajedrez *anuncié que esa obra era sólo el primer paso de un esfuerzo completo en favor de la bibliografía ajedrecística de habla hispana. Ese tomo fue trazado para facilitar el conocimiento del ajedrez e iniciar a los aficionados que desearan penetrar en el aparente laberinto de la técnica del juego. Pude haber escrito inmediatamente la segunda parte, pero un obra de ajedrez de ese tipo requiere muchos años de esfuerzo. Hacer un libro para buscar sólo el éxito editorial puede ser fácil, pero es tarea compleja el escribir uno que, antes que a nadie, satisfaga al propio autor. Quizá no lo habría escrito nunca, a no mediar la solicitud del diario a que pertenezco para que creara una sección técnica de ajedrez. Así nació hace siete años la sección "Frente al Tablero" del diario* La Nación *y en ella fui volcando ordenadamente todo cuanto he aprendido y he comprendido del ajedrez a través de una larga vida deportiva y periodística.*

Ese curso, largo y prolijo, con algunas modificaciones y con las necesarias correcciones, es en realidad la médula de los tres tomos sobre Estrategia que se inician con el presente, y con los cuales pretendo aportar a la bibliografía ajedrecística la obra más completa sobre el tema que se haya escrito en idioma alguno. Sin duda carece de la magistral autoridad de algunas obras consagradas, pero ofrece como novedad la serie de temas prácticos que se han considerado, el sistema metódico con que se exponen para llevar lentamente al aficionado a través del laberinto de la técnica, y, en especial, la forma extensa con que se explican los problemas, con preferente preocupación en favor del razonamiento.

En este estudio de la estrategia se explican los detalles de la partida práctica, no para encandilar a los aficionados con la habilidad de los maestros, ni con el fulgor de sus combinaciones, sino para hacerles conocer el porqué de las combinaciones, cómo se gestan y cuáles son las razones que permiten descubrirlas. Es un libro de ajedrez y un libro de razonamiento. Y como éste es la base del pensamiento ajedrecista, si he logrado mi propósito, habré contribuido, de la más honesta de las maneras, a facilitar el progreso de la masa anónima de jugadores.

En su primera parte, este libro, que está concatenado al primer tomo que todos conocen, trata problemas del juego de combinación. Es el segundo volumen, que ahora se ofrece. En él se estudiarán las razones que provocan las combinaciones y el jugador aprenderá a navegar en el delicioso mar de la maniobra táctica atrevida, de los sacrificios espectaculares y de las combinaciones de mate. Y verá, a lo largo del libro, que éstas no son tan difíciles ni tampoco inaccesibles. Y lo que es más importante, observará que por medio del razonamiento se llega a descubrirlas en casi todas las posiciones favorables para este tipo de ajedrez.

El tercer tomo será un estudio sobre la parte fundamental de la estrategia

propiamente dicha: la armazón de peones; en él veremos cómo toda la arquitectura del juego, todos sus problemas y todas sus dificultades desde el planteo, nacen de la colocación que demos a nuestros peones. El cuarto y último tomo, tercero de la Estrategia, será un estudio superior sobre los problemas técnicos más complejos del juego, la lucha de piezas menores entre sí, los cambios de piezas, los puntos débiles, la bondad y desventaja de ciertas piezas trabadas en su acción, a más de una leve incursión en un tipo de finales: el de torres y peones. Es precisamente esta clase de finales la que se produce en el setenta por ciento de los casos en que se provoca la simplificación.

En estos tres tomos he vertido ejemplos de gran interés. Para hacerlo he recurrido a lo mejor de cada uno de los textos existentes. Pero como tengo especial y justificada simpatía hacia el ajedrez argentino, he tratado de dar la mayor cantidad de ejemplos locales, algunos de los cuales son de primera calidad y han merecido los honores de la publicación en libros europeos de gran jerarquía.

Ofrezco con esta obra lo mejor de mi capacidad ajedrecística y vuelco en ella mi experiencia añeja de periodista y profesor, para darle el estilo que necesita toda obra escrita y para asignarle el valioso aderezo didáctico que requiere la explicación clara y simple de todo problema técnico, por complejo que éste parezca. Escrita para quienes no saben y para quienes suponen saber, posee finalmente el mérito de ser el producto de seis años de labor y el extracto de treinta años de vida deportiva vinculada al primer plano del ajedrez de mi patria.

Roberto G. Grau

PRIMERA PARTE

TEMAS BÁSICOS DE COMBINACIÓN

CAPÍTULO I

MATERIAL CONTRA TIEMPO

La creencia de que el ajedrez es un juego demasiado complicado no ha logrado ser desalojada de la mente de los profanos y aun de aquellos que, sin serlo, están en los balbuceos de la técnica del mismo. En realidad, el ajedrez no es más ni menos complejo que la mayoría de las especulaciones mentales que hacen las delicias del hombre desde siglos atrás. De lo único que ha carecido el juego es de métodos de enseñanza y, el hombre, de tiempo para hacerse un autodidacta. Lógico es, pues, que ante el cruce de dos dificultades tan serias sean pocos los que hayan logrado comprender de manera cabal el porqué de las combinaciones que el juego ofrece y cuáles son los sistemas de razonamiento de que se valen los maestros para desentrañar, en posiciones aparentemente equilibradas, el enigma de la victoria. En consecuencia, nuestra primera intención es explicar el origen de muchos triunfos aparentemente incomprensibles, y cómo, a la sola luz de ese magnífico compresor que es la lógica, se puede llegar, si no a la verdad absoluta, a disipar muchas de las brumas con que tropieza el aficionado bisoño en sus incursiones ajedrecísticas.

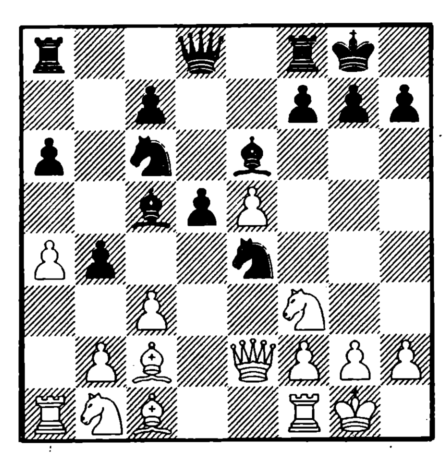
LA COMBINACIÓN

La técnica del ajedrez comprende muchos aspectos, pero el más agradable de considerar es el de la combinación, que es la técnica de la belleza objetiva del juego. Para el experto, para aquel que ha superado esta etapa intermedia de la sensación ajedrecística, quizá resulte mucho más hermosa la sutileza de un planteo o la perfección de un estudio, pero para la enorme masa de aficionados será siempre más emocionante "la inmortal" de Anderssen que un final de Berger. Entendiéndolo así, nos dedicaremos al comentario razonado del porqué de las combinaciones, para tratar de probar que la dificultad del ajedrez es un fenómeno

de espejismo que desaparece al primer impulso serio de la voluntad de triunfar.

MATERIAL CONTRA TIEMPO

Puede afirmarse que en el subtítulo que acaba de leerse está el verdadero secreto del arte de combinar. *Las piezas valen en ajedrez por lo que hacen y no por su simple existencia en el tablero.* Esto es una verdad que todos comprenden, pero que casi ningún jugador novicio practica. En el afán de capturar algún peón adversario dilatan el desarrollo de sus piezas y resulta que, si aparentemente tienen ventaja material, están en desventaja de tiempo, ya que han perdido varios en procura de una hipotética superioridad. Esta es la razón que da vida a todos los gambitos (sacrificio de peón en la apertura para acelerar el desenvolvimiento de las piezas y abrir líneas a las propias fuerzas) y la que justifica las combinaciones. Veremos, a través de un simple ejemplo del notable maestro Spielmann, hasta qué grado es fácil comprender una combinación y una partida a poco que se reconozca la verdad irrefutable de que la ventaja de tiempo es superior en los planteos a la ventaja de material. Se llegó a la posición del diagrama en la jugada 12 de las blancas de una partida disputada entre Schories con las blancas y Rodolfo Spielmann con las negras en el torneo de Scheveningen de 1905. La situación es instructiva. Las blancas amenazan ganar un peón mediante ♗xe4. Este podría ser defendido por las negras con 12...., ♗f5; pues si 13. ♘d2 seguiría 13...., ♘xc3!, y si 13. ♘g5; ♘xg5; 14.♗xf5, ♘e6, seguido de d4; pero la verdad es que esta variante permitiría a las blancas alcanzar una buena posición de ataque.



CÓMO RAZONÓ SPIELMANN

¿Cuál fue la deducción de Spielmann? Pues que la carencia de desarrollo de las piezas del flanco dama enemigo y una posible apertura de la columna "f" valían mucho más que un peón y optó por seguir con:

12.	f5!
13. exf6 (al paso)	♕xf6
14. ♗xe4	dxe4
15. ♕xe4	♗b3!

Magnífica maniobra. Spielmann le quita a la dama adversaria la retirada a c2 y prepara la ganancia de tiempo que surgirá de ♖ae8. Obsérvese que tiene en

juego todas sus piezas menores, que pondrá económicamente en acción la torre y que el caballo adversario de f3 está inmovilizado, porque debe obstruir la conjugación de las amenazas del alfil rey, la dama y la torre sobre el peón de f2 propio. Las blancas tienen superioridad material (un peón de ventaja) pero prácticamente están en neta inferioridad, porque sus fuerzas del ala de la dama se hallan inertes.

16. c4

Un error. El que está peor desarrollado debe evitar en lo posible avanzar peones, pues éstos acentúan su pérdida de tiempo. Era sin duda mejor ♗e3, pero lo que desea el blanco es obstruir la diagonal del alfil dama adversario y brindar un punto fuerte para la dama en d5.

16. .... ♕d6
17. ♘bd2

Cuando se tiene desarrollo inferior hay gran peligro de ser atacado. En este caso es siempre prudente la simplificación, que favorece al que se debe defender. Por esa razón estratégica era mejor ♕d5+, devolviendo el peón y arribando a un final inferior, pero por lo menos largo y, por lo tanto, más propicio a las reacciones.

17. .... ♖ae8
18. ♕b1

Obsérvese a lo que debe llegar el blanco para mantener la ventaja material. La lucha entre espacio y material está haciendo crisis. Vemos cómo, a medida que la partida avanza, el negro está asegurándose la fiscalización de mayor número de cuadros del tablero, lo que equivale a decir que domina estratégicamente la situación.

18. .... ♘d4!

Cómo se coordinan dos planes

Con habilidad ha logrado Spielmann coordinar la ventaja en espacio con la debilidad de la casilla f2 enemiga. Ahora no es posible seguir con la maniobra natural: 19. Cxd4, ♕xd4; 20. ♘xb3, por la conocida y bonita combinación 20. ..., ♕xf2+; 21. ♖xf2, ♖e1++. Si 20. ♘f3, ♕xc4 con clara ventaja negra.

19. ♘e4 ♘xf3+
20. fxg3 ♕g6+
21. ♔h1 ♖xf3

Maniobra simple y definitiva que no sólo recobra el peón para las negras, sino que pone término a una lucha de clásica factura estratégica. Si 22. ♘xc5, ♗c2; 23. ♕a2, ♖xf2!; con mate inevitable, pues si 24. ♖g1, ♖e1, etcétera.

22. ♖e1	♖xf2
23. ♗g5	♕h5
24. ♘f6+	gxf6
25. ♖xe8+	♔f7

(0-1)

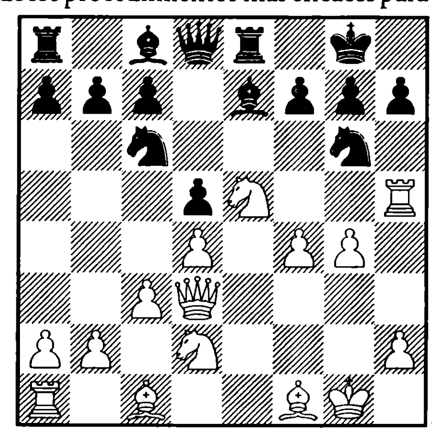


CAPÍTULO II

TIEMPO CONTRA MATERIAL

Hemos visto de qué manera se logra triunfar en ajedrez mediante la sabia transformación de material en tiempo. El misterio del sacrificio está encerrado en ese principio, que es simplemente la ciencia de entregar piezas para retardar el desarrollo enemigo, y vencerlo, antes de que éste pueda hacer valer la teórica superioridad de material.

El ajedrecista bisoño debe compenetrarse de un principio que ya esbozamos, y es el de que las piezas de ajedrez tienen un valor relativo. La simple existencia de ellas en el tablero nada significa, como no significa en una batalla la posesión de mayor número de efectivos si no hay posibilidad de hacerlos actuar. Las piezas valen por lo que hacen y por la facilidad que pueden tener para entrar en el combate, y el sacrificio de material es uno de los procedimientos más eficaces para retrasar el desenvolvimiento del adversario.



UN FINAL REALMENTE EXTRAORDINARIO

Para ponerlo en evidencia insertaremos un final magnífico, en el que para triunfar se hace necesario apremiar al adversario mediante una serie de sacrificios de material que le impiden poner en acción sus demás piezas:

La posición es equilibrada en apariencia. Las blancas tienen el ataque y

presionan el ala del rey adversario, pero para ganar necesitan abrir brechas sobre el enroque enemigo. Las negras están amenazando cambiar el caballo dama por el de e5 adversario, que es la pieza más agresiva, y luego jugar c5, contraatacando. Además en un final estaría mejor el negro, por la más prudente colocación de sus peones. El ajedrecista norteamericano Mr. Fox ideó aquí una combinación magnífica, que respondía al plan de ganar tiempo a costa de material, y para realizarla efectuó la jugada siguiente:

17. ♘dc4!

Apoyando el caballo de e5, para retomar con un caballo en caso de que las negras hicieran la jugada lógica ♘xe5. Tienden, además, una magnífica celada.

17. .... dxc4

Error. En el deseo de ganar material, Bauer no vacila en abrirle líneas al adversario. Veremos ahora de qué manera conjuga Fox las amenazas directas de la torre sobre el enroque, con la posesión de la diagonal a2-g8.

18. ♕xg6!!

Un nuevo sacrificio, y perfecto, ya que pone al adversario en el dilema de capturarlo y permitir que la combinación siga, o, en su defecto, dejarse dar mate mediante ♕xh7+ o ♕xf7+ y ♘g6++.

18. .... hxg6

Si 18...., fxg6; 19.♗xc4+, ♔f8; 20. ♘xg6+ y mate a la siguiente. Si en cambio 18. ....., ♗f6; 19. ♕xf7+, ♔h8; 20. ♘xg6++.

19. ♘xg6!!

El tercer sacrificio, que acaba de abrir brechas en el juego enemigo y que tiene la enorme fuerza de amenazar mate en una jugada o sea la obligación de ser aceptado. Y, entretanto, las otras piezas están inactivas, en mérito a la habilidad con que el blanco transforma el material (las piezas que entrega) en tiempo (imposibilidad de que el adversario ponga en acción sus efectivos y remedie la situación).

19. .... fxg6
20. ♗xc4+, seguido de ♖h8++.

Si el jugador que conducía las blancas no hubiera conocido lo relativo del valor de las piezas en ajedrez y la importancia que tienen los tiempos en las posiciones abiertas, no habría podido idear la notable combinación de sacrificio que lo condujo a la victoria. Ha entregado la dama y los dos caballos para reducir al rey

mientras las negras, con su enorme ventaja de material, eran simplemente espectadoras de la agresión adversaria.

UNA PARTIDA INSTRUCTIVA

Veamos ahora una partida del maestro Spielmann, que muestra cómo desde el planteo puede jugarse con ese plan y cómo los sacrificios de peón se justifican cuando con ellos se ganan tiempos o se obliga al adversario a perderlos, que es por cierto una de las formas de ganarlos.

BLANCAS: SPIELMANN

NEGRAS: LANDAU

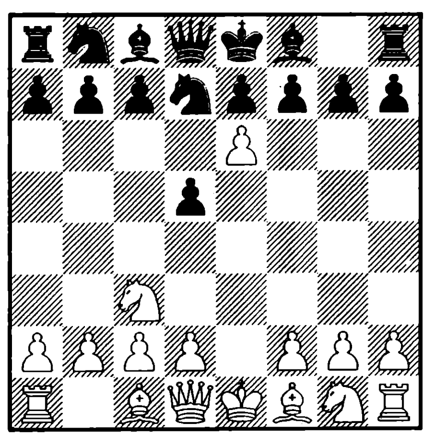
1. e4 ♘f6
2. ♘c3 d5

En lugar de entrar en una apertura Vienesa, el negro prefiere seguir las rutas típicas de la defensa Alekhine.

3. e5 ♘d7

Primera pérdida de tiempo. Lo justo es 3. ....., d4; atacando a la vez el caballo enemigo. Esta retirada y la conciencia exacta de la importancia de los tiempos en la apertura permiten a Spielmann hallar un método de bloquear el juego enemigos y exigirle de esta suerte una maniobra larga para que ponga en acción las piezas. Para el logro de esto entrega un peón y otra vez estamos frente a una lucha de material contra tiempo*.

(Véase diagrama siguiente)



4. e6!

Entrega típica de peón, recomendada en todos los casos similares en que el adversario, para capturarlo, debe hacerlo con un peón, lo que anula la acción de los alfiles, debilita el ala del rey y da ventaja en espacio al que entrega material.

4. .... fxe6
5. d4 ♘f6**

*Actualmente esta apreciación es enfocada por algunos con distinto criterio. Según estos, 3. ....., d4 puede dar un equilibrio precario.

** Según Bagirov debe considerarse 5. ....., c5

En cambio, el holandés Landau no está compenetrado de la mayor importancia del tiempo en el planteo. Debió devolver el peón mediante 5. ....., e5; 6. dxe5, e6. Ahora tendrá graves dificultades en el desarrollo de sus piezas y el blanco, en cambio, las pondrá en acción rápidamente.

6. ♘f3 c5
7. dxc5 ♘c6
8. ♗b5

Para liberar su posición, las negras devolvieron el peón haciendo un sacrificio de desviación (sacar el peón central de d4 adversario y llevarlo a c5), pero es tarde. Ahora Spielmann se concreta a evitar e5, que facilitaría la movilidad del alfil dama adversario.

8. .... ♗d7
9. O-O ♕c7
10. ♖e1 h6

Para evitar la amenaza de ♘g5, amenaza que está impidiendo el O-O-O.*

11. ♗xc6 bxc6
12. ♘e5 g5

Subsiste la influencia de la notable entrega de peón de las blancas en la cuarta jugada. Para poner en acción el desventurado alfil rey, y además para impedir la jugada ♗f4, las negras siguen debilitando su posición. No pueden enrocarse largo por la amenaza de ♘f7, y el caballo blanco domina la casilla vital del combate: e5.

13. ♕d3 ♖g8
14. b4 ♗g7
15. ♕g6+ ♔d8
16. ♕f7

Amenaza ♘xd7 y ♖xe6.

16. .... ♗e8
17. ♕xe6 ♖f8
18. b5 ♘e4

La aparentemente excelente jugada 18...., ♘g4 sería refutada con 19. ♘xd5! Ahora veremos cómo otra vez Spielmann recurre al expediente de la entrega de material para ganar tiempo. Y ahora es tanto más necesario, por cuanto el negro, también mediante la entrega de un peón, está a punto de zafarse de sus dificultades y aun quedar mejor.

19. ♖xe4!

Spielmann quiere abrir la columna dama para dar jaque con la torre, y para hacerlo necesita ganar tiempos mediante sacrificios de material.

19. .... dxe4

Si 19....,♗xe5; 20. ♖xe5, ♖f6; 21. ♖xd5+!, etcétera.

20. ♗f4!

El segundo sacrificio, orientado sólo por el deseo de ganar tiempos.

20. .... ♗xe5
21. ♗xe5 ♕d7

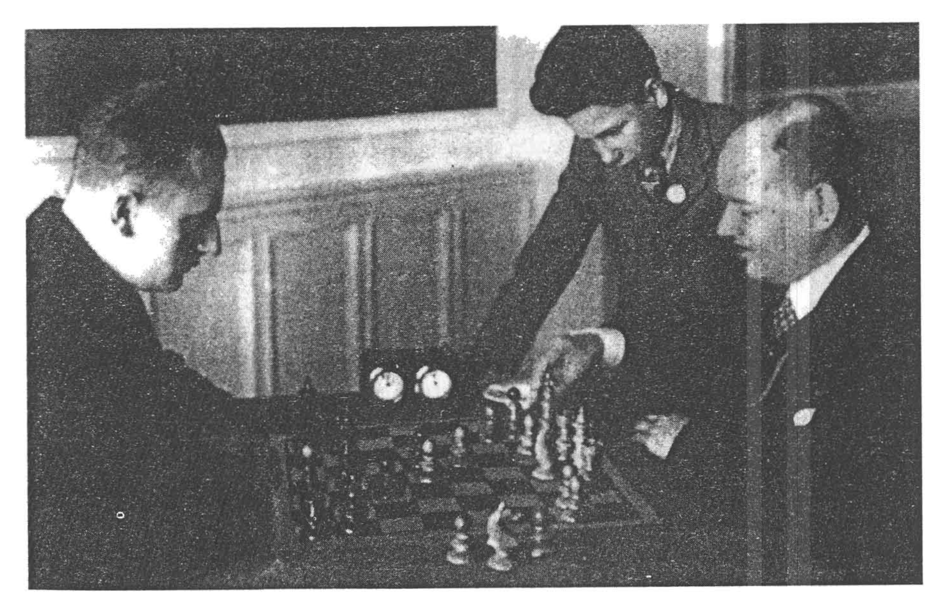
* La teoría actual prefiere intentar el enroque corto jugando 10. ....., g6 para ♗g7 y O-O.

22. ♖d1 cxb5
23. ♖xd7+

Era mejor aun 23. c6

23. .... ♗xd7
24. ♕xh6 ♖g8
25. c6 ♗e8
26. ♘xb5 (1-0)

Notable ejemplo. Toda la partida ha girado alrededor de la jugada clave del planteo: 4. e6, que definió su estrategia y entorpeció la movilidad del negro a costa de un peón, pero permitió ganar tiempo en el desarrollo, al reducirle al enemigo la posibilidad de sacar las piezas.



Rudolf Spielmann (1883-1942) a la derecha, enfrentando a Gilg en el torneo de Semmering de 1926.

CAPÍTULO III

LOS ATAQUES AL ENROQUE

El tema que vamos a tocar no es, por cierto, una novedad. Ha sido encarado por la casi totalidad de los técnicos, y esta misma frecuencia con que ha preocupado a quienes pretenden aclarar los aparentes misterios de la estrategia del juego revela hasta qué punto es valioso para el aficionado. Tiene además otro aspecto, que lo hace agradable de leer y de considerar, y es que los problemas que en él se debaten son de una trascendencia tal en la vida de la partida (nada menos que dar mate), y los procedimientos tan impresionantes (sacrificios y jugadas permanentes de iniciativa), que resulta bonito y de fácil comprensión. No sucede con él como con los problemas de alta técnica, en los que sólo se lucha por ventajas sutiles, por conquistar simples casillas o por lograr un aparente e inocuo cambio de piezas, que si son notables para el erudito, no logran conmover a la masa de jugadores, que aún no está preparada para gustar de tan sutiles procedimientos.

EL ATAQUE DIRECTO SOBRE EL REY

El sacrificio es la nota vibrante del ajedrez; tiene el brillo que embellecía la guerra antigua, donde se luchaba de frente y cara a cara, lo que sin duda era menos hábil que lo actual, pero mucho más digno y emocionante. Eran problemas de vida o muerte, y los ataques sobre el enroque en ajedrez son un símil de esto. En ellos se lucha abiertamente en pos de una victoria, con planes claros que el adversario conoce y que en muchos casos no puede evitar. Pero esas combinaciones no son misteriosas y pueden explicarse. Para llevar a efecto un ataque sobre el flanco donde el adversario está enrocado es fácil establecer algunos principios estratégicos indispensables para que el ataque tenga perspectivas de éxito. Veamos cuáles son esos principios.

Los puntos atacables

Las características del enroque que se desea atacar señalan el tipo de ataque que debe lanzarse. Si se trata de un enroque debilitado ya por el avance de un peón, la manera de atacarlo reside en el avance de los propios peones. Si, en cambio, es un enroque con la configuración perfecta de peones (todos en su casilla inicial), el medio para vulnerarlo es más peligroso para quien lo intenta: el sacrificio de material. Nos ocuparemos primero y exclusivamente de este último tipo de ataque y estableceremos algunos principios estratégicos indispensables para llevarlo a efecto:

1º Lo principal que debe poseer quien ataca es ventaja en espacio en el centro del tablero, lo que equivale a decir que debe dominar mayor número de casillas que el adversario.

2º Poseer un peón en e5 contra un peón en e6 adversario es una de las posiciones típicas de ataque sobre el enroque.

3º La importancia del principio anterior está en que el peón en e5 elimina de la casilla f6 al caballo adversario, pieza que defiende casi definitivamente todo ataque sobre el enroque.

4º Hay que dominar alguna diagonal sobre el enroque y debe poseerse, en la generalidad de los casos, el propio caballo en f3.

5º La existencia del alfil rey, que es el alfil más agresivo, pues ataca el punto h7 enemigo.

6º Esto puede completarse y hasta reemplazarse con la posesión de las columnas abiertas sobre el enroque adversario.

7º Cuando esto no es posible, se debe reemplazar con la colocación de las torres en la tercera línea. Esto para los ataques por medio de piezas, cuando los peones del que ataca permanecen inmóviles, que es el tipo de ataque rápido, del que vamos a ocuparnos.

8º El dominio de las casillas f6, g6 y h6 asegura el éxito de cualquier ataque.

9º El dominio de la quinta horizontal, especialmente la colocación de un caballo en f5, g5 ó h5, y en ese mismo orden de importancia.

10º Finalmente, ventaja de material móvil en la zona donde se desarrolla el ataque.

UN EJEMPLO DE MIESES

Para dar un poco más de vida a nuestras afirmaciones comenzaremos por mostrar un bonito ejemplo, en el que le tocó actuar al veterano maestro alemán Mieses.

BLANCAS:	MIESES
NEGRAS:	N. N.

1. e4 e5
2. ♘c3 ♘f6
3. ♗c4 ♘xe4

Antigua variante de las negras contra la apertura Vienesa, que tiene el defecto de sacar el caballo de su punto natural de f6. Veremos como este detalle, ahora intrascendente, es el primer hilo sutil de que se posesiona Mieses para ganar la partida.

4. ♕h5

Más agresivo que ♘xe4, por la réplica 4...., d5! haciendo la "fourchette".

4. .... ♘d6

Esto apoya el punto f7, ataca el alfil y remedia la situación, pero tiene un defecto fundamental: aleja el caballo de la casilla f6 y lo compromete para el caso de un eventual enroque.

Las negras trazan su destino

5. ♗b3 ♗e7
6. d3 O-O

Esta jugada de las negras equivale a un desafío. Es un enroque que viola algunos principios fundamentales que hemos esbozado. Las negras no poseen el caballo en f6 y su enroque adquiere, por eso, el máximo de vulnerabilidad. Están peor desarrolladas y tienen dificultades para llevar piezas a la defensa por la obstrucción que el caballo hace del peón de d7.

7. ♘f3 ♘c6
8. ♘g5

Las blancas se ajustan en un todo al procedimiento clásico para atacar. Ahora, mediante la aplicación del principio noveno, del dominio de la quinta línea, comienza el ataque, que luego derivará hacia otros típicos temas de ofensiva sobre el enroque.

La transformación de los planes

8. .... h6

Las negras se ven obligadas a acentuar su debilidad.

9. h4!

Otro método típico Ahora se apoya al caballo sacrificándolo, pero para conseguir abrir la columna "h" y permitir que, a cambio de un caballo perdido, entre a actuar la torre. Como se ve, una generosidad peligrosa.

Tratando de reparar la falla

9. .... ♘e8

Las negras tratan de reparar la falla estratégica. Procuran situar el caballo en f6 para rechazar la ofensiva y además facilitan el eventual avance del

peón dama, lo que permitirá que el alfil dama actúe.

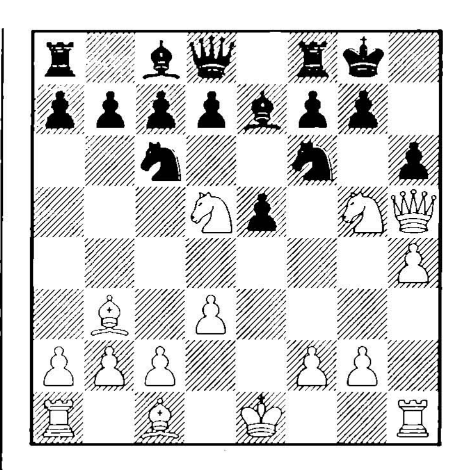
10. ♘d5!*

Planeando la combinación clásica.

10. .... ♘f6

PERO YA ES TARDE...

Las negras han logrado llevar el caballo a f6, pero ya es tarde. Ahora Mieses apela también a un recurso clásico en este tipo de posiciones, que basa su éxito en el principio octavo. Entregará la dama en la casilla g6, para abrir la diagonal larga al alfil y preparar un mate magnífico.



11. ♕g6!!

La superioridad en espacio y la racional disposición de las piezas en el

Frank Marshall, dando una sesión de partidas simultáneas en Nueva York por 1924.

* Crea las condiciones para una bonita combinación, pero debería mencionarse la devastadora 10. ♘xf7!.

ataque hacen posible esta jugada aparentemente sorprendente, pero que no lo es para quien se compenetre en los principios que hemos esbozado. Ya veremos otras combinaciones similares que demuestran que el tema es característico y sólo requiere la habilidad del maestro para saber cuándo puede ejecutarse.

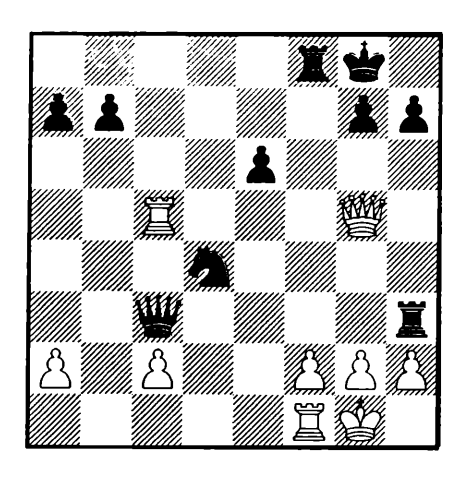
11. .... fxg6

Triste necesidad. Las blancas amenazaban 12...., ♘xf6+ seguido de ♕h7 mate. Si 11...., hxg5; 12. hxg5 y la torre reemplaza ventajosamente al caballo, pues resta al rey la posibilidad de huir a h8.

Y MATE EN DOS JUGADAS

12. ♘xe7+ ♔h8
13. ♘xg6++

EL MISMO TEMA TRATADO POR MARSHALL



Veamos ahora un ejemplo excepcionalmente notable. Para no extendernos excesivamente daremos el final de una partida jugada entre el maestro que durante tantos años fue campeón de los Estados Unidos, Frank Marshall, y Levitzky. Lo insertamos por cuanto el sacrificio que se realiza en esta partida tiene gran similitud con el anterior y mucha también con el diagrama de la partida entre Fox y Bauer (página 15). En ambas ocasiones las blancas sacrificaron la dama en g6, para rematar la lucha. En el caso actual el ejemplo es más gráfico, pues las negras jugaron 23...., ♕g3!; entregándola a tres piezas distintas y ganando en todos los casos. Si 24. hxg3; ♘e2++. Si 24.fxg3; ♘e2+ y mate a la siguiente, y finalmente, si 24. ♕xg3, ♘e2+; 25.♔h1, ♘xg3+; 26. ♔g1, ♘e2+; con una pieza de ventaja. Es necesario tomar la dama por la formidable amenaza de ♕xh2++. Como se ve, la idea central de las dos combinaciones insertadas, y la de la notable partida de Fox, es la misma, pero llevada a efecto por distintas vías tácticas.

CAPÍTULO IV

EL SACRIFICIO

Vimos la similitud de ideas que hay en muchas partidas magistrales y aprendimos que los ataques al enroque están regidos por una serie de principios inalterables que hacen fácil la tarea de quien los comprende y aplica sabiamente. El ataque al enroque es, quizá, el primer obstáculo que halla el ajedrecista principiante en su marcha a tientas por la estrategia del juego. A falta de guía, el ajedrecista bisoño deja todo librado a su intuición y, desgraciadamente, la experiencia enseña en la vida y en el ajedrez a desconfiar de ese sexto sentido.

LAS DIFICULTADES DEL PRINCIPIANTE

Una vez que el jugador aprende el movimiento de las piezas comienza su odisea. Dispone de elementos para combatir y no sabe manejarlos, y éstos se convierten, no sólo en inútiles en sus manos, sino que la mayoría de las derrotas se deben a que las propias piezas entorpecen su acción. El jugador se va enredando con sus planes y cuando quiere acordar se entrega inerme, envuelto en la madeja de sus propios desaciertos, con lo cual nada le cuesta al adversario vencerlo. Estas partidas terminan generalmente por medio de ataques directos sobre el rey, y sólo cuando la experiencia es mucha, y un poco a tientas, el jugador aprende a defenderse. Lo primero que se le ocurre es avanzar el peón "h" para desalojar al alfil adversario de g5, o para evitar que esa pieza o un caballo se sitúen en ese cuadro y colaboren en los ataques. Veremos ahora una partida en la que se produce esto y se repiten los detalles estratégicos que esbozamos en el capítulo anterior.

UNA OBRA DE ARTE DE JANOVSKY

El maestro Janovsky, que fue uno de los más grandes jugadores de combinación de la época moderna, se encarga de vulnerar un enroque, y cuando su adversario apela al recurso de avanzar el peón "h", realiza uno de los típicos sacrificios, que basa precisamente su bondad en la debilidad de ese avance de que tanto gustan los principiantes.

BLANCAS:	**JANOVSKY**
NEGRAS:	**SAEMISCH**

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 e6
3. ♗g5 c5
4. e3

El apoyo permanente del punto avanzado central es el tema estratégico de los planteos, que nadie ha podido nunca debilitar. Podrá en este momento jugarse 4. e4 (el ataque Wagner); podrán algunos técnicos audaces sostener que en los planteos deben colocarse, con las blancas, por lo menos dos peones centrales en la cuarta línea, pero lo que no se ha podido demostrar es que el sostén del peón central por medio del otro peón central ofrezca debilidades de ninguna índole.

4. .... ♘c6
5. ♘bd2

Las blancas desean plantear una especie de sistema Colle, con el alfil dama fuera de la cadena de peones. Sólo eso justifica esta jugada, ya que en las posiciones corrientes de la apertura del peón dama es conveniente desarrollar el caballo dama a c3 luego de efectuar c4.

5. .... b6
6. c3 ♗b7
7. ♗d3 cxd4

Este cambio de peones es un error. Conviene dilatar esa definición central, porque la posibilidad de este cambio impide el avance del peón rey, que es en realidad lo que tarde o temprano intentarán hacer las blancas. Al cambiarse los peones se consolida la situación central del primer jugador y se le asegura ventaja en espacio.

8. exd4 ♗e7
9. ♘c4

Comienza el plan elemental a desarrollarse en esta apertura y en todas aquellas posiciones en las que haya una columna abierta: *colocar un caballo en la casilla que está delante del peón adversario.*

9. .... O-O
10. ♕e2 ♕c7
11. h4!

COMIENZA EL ATAQUE SOBRE EL ENROQUE

Un tipo característico de ataque. Parecera de difícil concepción esta movida, pero no lo es. Basta observar la cantidad de fuerzas de que dispone el blanco sobre el rey adversario para ver la enorme desproporción de material. Mientras éste posee los dos alfiles, ambos caballos y la dama en excelente posición para atacar, el negro tiene reducidos sus efectivos de defensa a sólo dos piezas: el caballo de f6 y el alfil de e7.

Este desequilibrio provoca el plan. Ahora Janovsky amenaza ♗xf6, seguido de ♗xh7+ y ♘g5+, con ataque irresistible.

Podría observarse por qué causa el blanco ataca antes de enrocarse largo, y la razón también es muy lógica. Puede enrocarse en cualquier momento, y prefiere efectuarlo, si fuera necesario, una vez que su rival acumule sus piezas sobre la columna rey, para hacer de todo ese plan una pérdida de tiempo. Si se enrocara primero, fácil le sería al negro emplazar un contraataque, que ahora es mucho más problemático por la posibilidad que tiene el rey blanco de substraerse a las amenazas.

11. .... h6

El avance de este peón facilita el ataque de las blancas: *cada peón avanzado de un enroque es una posibilidad más que se le brinda al adversario por la mayor facilidad de atacarlo,* pero la verdad es que ahora resultaba difícil evitar la combinación de las blancas sin incurrir en esta debilidad. Esta es, en realidad, la fuerza que se desprende de las posiciones ventajosas: forzar al rival a incurrir en debilidades tácticas que faciliten la preparación de planes ganadores.

12. ♕d2

Las blancas emplazan sus baterías sobre el peón avanzado. Este sacrificio de alfil es típico y clásico. *Siempre que se posea la torre en h1 y el alfil en d3, es posible entregar el alfil apoyado por el peón h.* La razón es simple, porque al retomar el peón que captura el alfil, se ataca al caballo, y, al irse éste, la acción conjugada de ambas piezas sobre la casilla h7 debe ser decisiva. El único reparo que se puede formular a este principio existe cuando las negras pueden colocar su caballo atacado por el peón (luego de hxg5 y hxg5) en e4, obstruyendo al alfil.

12. .... ♘g4
13. ♗f4 d6
14. ♘e3

Esta jugada tiene por objeto eliminar al caballo de g4, que es la única pieza que impide el sacrificio del alfil en h6. Es, pues, absolutamente consecuente, ya que cambia la única pieza menor blanca que no atacaba directamente el enroque, por otra que lo apoya. Y luego de ese cambio el desequilibrio de material en la zona de la futura ofensiva será absolutamente decisivo.

14. .... ♘xe3

Si las negras eluden el cambio mediante ♘f6, seguiría g4 y g5,

explotando rápidamente la debilidad que ha producido el avance del peón "h".

15. ♕xe3

Y ahora el enroque negro carece del apoyo del caballo de f6 y ofrece la tentadora posibilidad de un sacrificio por la debilidad que ha significado el avance del peón torre. Obsérvese que el blanco lo ataca con ambos alfiles, que el caballo rápidamente puede acudir, y que también puede situar la torre rey en la tercera línea, que es otro de los importantes detalles estratégicos característicos de estos ataques según lo explicamos en la tabla de principios (página 21).

15. .... h5

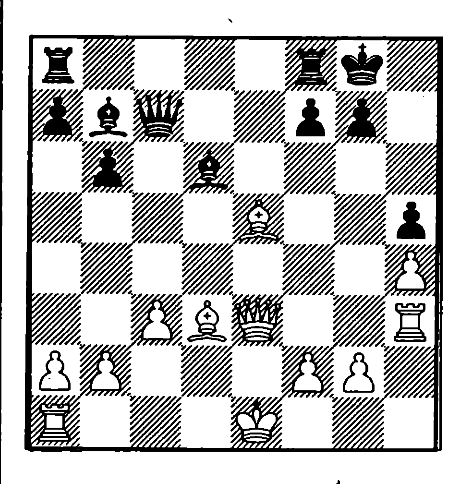
Evitando el sacrificio, pero dando un nuevo tiempo a las blancas.

16. ♖h3! (nuevos refuerzos)
16. .... e5

El negro se defiende de la mejor manera. Cuando el enemigo ataca y no se pueden transportar tropas a la zona atacada, es principio elemental en ajedrez, como en la guerra, contraatacar en otro punto, especialmente en el centro, pues de esta manera se consigue distraer la atención y además abrir brechas en una zona cercana a la atacada para acudir luego en apoyo de la misma. Pero ahora es tarde.

17. dxe5 dxe5
18. ♘xe5 ♘xe5
19. ♗xe5 ♗d6

Aparentemente la posición de las negras se ha estabilizado, porque además de haber simplificado la situación han abierto brechas sobre el rey enemigo y amenazan ♖e8. Pero ahora surge la jugada típica de sacrificio, que mediante la amenaza de un mate inevitable crea otro de más pura factura. Véase la similitud que también tiene la jugada que se efectúa con la que caracterizó a las partidas que insertamos anteriormente.



20. ♕h6!! (1-0)

Sencilla pero elegante jugada que remata una partida de impecable calidad. Si 20...., gxh6; 21. ♖g3 ++. Si 20. ..., f6; 21. ♗h7+, ♔f7; 22. ♕xh5+, ♔e7; 23. ♗xd6+, ♕xd6 (si 23...., ♔xd6; 24. ♖d1+! ganando); 24. ♖d1, seguido de ♖e3, o a la inversa.

CAPÍTULO V

ENROQUE LARGO CONTRA ENROQUE CORTO

Hemos hablado de una familia de ataques sobre el enroque corto. Este es un tema de tan alto interés y de tanto poder de atracción para el aficionado que lo desmenuzaremos más adelante en varios de sus aspectos. Ahora nos ocuparemos del ataque y contraataque. Observaremos un doble duelo sobre ambos enroques: el corto y el largo, y veremos cómo, por la mayor debilidad natural de este último, triunfa generalmente quien se ha situado con el monarca en el ala del rey.

Pero antes es justo que detallemos por qué causas es más débil el enroque largo. La razón es simple: *cuando el rey se coloca en el ala de la dama, tiene una mayor extensión de puntos vulnerables*: c2 (c7), b2 (b7) y a2 (a7). Además es una invitación a que se le plantee un ataque, pues no hay jugador, por mediocre que sea, que no intente llevar a cabo una ofensiva cuando el adversario se coloca con su rey en ese sector del tablero. La mayor cantidad de líneas por donde el rey puede ser atacado hace que generalmente se abra alguna columna sobre el mismo por medio de los avances de peones, y de esta suerte los riesgos son mucho mayores.

Dos tácticas bien definidas

Queda, pues, sin desearlo, sentada una estrategia, y es que quien ataca debe buscar el cambio de los peones de esa zona para abrir columnas sobre el rey, y que, por lógica consecuencia, quien se defiende en todos los ataques sobre el enroque, debe tratar de evitar esos cambios; bloquear la situación con sus propios peones. De esta manera las piezas enemigas, especialmente las torres, no tienen acción.

Y ¿cómo se logra esto? Es muy fácil decir lo que se debe hacer, ha de opinar más de un lector, pero lo que hay que decir es cómo se debe hacer. Y en verdad que esto es más difícil, pues entra en el terreno de la técnica del jugador; pero, a pesar de ello, hay algún principio fundamental que permitirá al aficionado

bisoño, y aun al que no siéndolo es un despreocupado por la técnica, facilitar su tarea mental.

ALGUNAS REGLAS FIJAS

El jugador que defiende un enroque, hemos dicho, no debe avanzar los peones del enroque. El jugador que se defiende, agregamos ahora, nunca debe provocar con sus peones a un peón enemigo, salvo en posiciones especiales; pero esto sólo es bueno cuando hay tanto número de piezas que defienden como las que atacan, y cuando los propios peones encierran a las propias fuerzas. Al abrir el juego el bando defensor puede, a menudo, contraatacar en la zona atacada. Pero esto es muy poco usual. Lo que sucede generalmente es que *quien ataca, mejor dicho quien ataca bien, lo hace porque posee mayor número de efectivos que el adversario en ese sector.*

Pero, dirá el aficionado, no es posible evitar que el adversario nos provoque. Mas, agregaremos nosotros, en ese caso *le queda a uno la opción de aceptar la provocación cambiando peones y abriendo columnas, o rehuirla avanzando el peón atacado y comenzando a bloquear el juego.*

En síntesis: que el bloqueo se logra siempre cuando el que es atacado por medio de peones avanza sus peones agredidos, evitando que éstos puedan volver a ser cambiados.

De lo que resulta que el ataque es simplemente un problema táctico, fácil de resolver favorablemente, siempre para quien sabe valorar de la justa manera cuándo las posibilidades de ganar espacio justifican el sacrificio, pues las posiciones de bloqueo se deshacen sólo por medio de la entrega de material.

UN BUEN EJEMPLO

Sobre este tema ya veremos ejemplos expresivos en otra oportunidad. Ahora lo reduciremos a una lucha entre un enroque largo y un enroque corto, y veremos de qué magnífica manera el maestro Nimzovich, aparentemente en una posición perdida, contraataca y, mediante el sacrificio de varias piezas, abre brechas en el juego enemigo.

BLANCAS: NIMZOVICH

NEGRAS: AFICIONADO

1.	e4	e6
2.	d4	d5
3.	♘c3	♘f6
4.	♗g5	♗b4

Esta jugada da lugar a la variante McCutcheon de la Defensa Francesa. Es una línea de juego peligrosa y de contragolpe. El negro, en lugar de resignarse a defender su posición y

neutralizar la acción de las fuerzas adversarias, opta por buscar la solucion estratégica del planteo en el contraataque. El blanco ha defendido el peón de e4 al clavar el caballo, y el negro fija a su vez el caballo dama enemigo y lo anula como pieza de acción central. Una verdadera lucha por el dominio de los cuatro cuadros centrales (e4, e5, d4 y d5) por procedimientos indirectos.

5. exd5

Más enérgica parece ser la jugada 5. e5, que tiene la doble virtud de limitar el campo de réplicas enemigo, ya que ataca al caballo y éste sólo puede ser defendido mediante 5. ....., h6; que amenaza al alfil y no permite que el alfil dama negro entre a jugar. Pero la del texto no crea, en cambio, una rígida cadena de peones en el centro (d4, e5), cuyos eslabones serían fáciles de vulnerar oportunamente por las negras mediante c5 y f6.

En busca del desequilibrio

5. .... ♕xd5

Es probablemente mejor 5. ....., exd5, pero el negro prefiere las posiciones desequilibradas como se denomina a todas las que se caracterizan por existir una línea abierta para cada jugador. De cambiarse los peones quedaría sólo abierta la columna rey y cada adversario acumularía en ella fuerzas con un posible resultado de tablas, pues por esa vía se suele producir la simplificación. Al rehuir el cambio, queda a disposición de las blancas parte de la columna "e", y de las negras parte de la columna "d". Las piezas no se cambian y el juego, por esta causa, se hace más difícil.

6. ♗xf6 gxf6

Ya se ha abierto una columna sobre el ala del rey, lo que, si bien impide a las negras enrocarse en ese sector, hace temerario el enroque de las blancas por la facilidad que tiene la torre adversaria para atacar el punto g2.

7. ♘f3 ♘c6
8. ♗e2 ♗d7

El duelo a muerte

9. O-O!?

Provocando un duelo a muerte, las blancas buscan el ataque, porque saben que el adversario no podrá llevar a efecto el ataque sin enrocarse largo y están dispuestas a contraatacar en ese sector.

9. .... ♗xc3
10. bxc3 ♖g8
11. c4 ♕h5
12. d5!

La lucha se ha complicado y las negras tratan de abrir la posición central, deseosas de averiguar si es verdad aquello de que no es posible atacar en un flanco mientras el centro se halle inseguro. Principio de estrategia ajedrecístico y militar que ha resistido todas las experiencias.

12. .... O-O-O

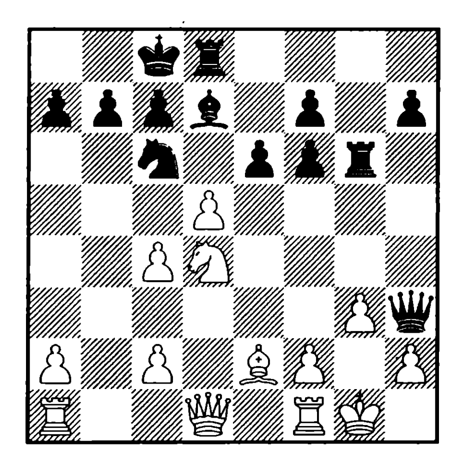
Poniendo el rey en seguridad...

13. ♘d4

Si 13. dxc6, ♗xc6; 14. ♕ se mueve, ♗xf3, etcétera.

La necesidad de ser desconfiado

13.	♕h3
14. g3	♖g6



Esto es un error que tiene su origen en el defecto de dejarse arrastrar por las jugadas "naturales". En ajedrez hay que desconfiar de la primera impresión y esta partida es un índice de esto. Obsérvese la aparente razón de esta movida, pues todo parece indicar que las blancas estarán perdidas después de la jugada ♖h6 de las negras; pero Nimzovich ha visto más lejos, y mediante una magnífica combinación destruirá las ilusiones de su adversario.

15. dxc6!	♗xc6
16. ♘xc6!!	

El sacrificio ganador, que a costa de la dama quita al rey una columna de posible huida.

16.	♖xd1
17. ♖fxd1	bxc6

Y ahora parecería que las blancas están perdidas, pero la apertura de esta nueva columna coloca al rey en una posición de mate. La jugada que sigue es realmente de problema.

18. c5! ♖g8

Evitando el mate en dos, pero...

19. ♖ab1

y lo mismo se produce. La amenaza de ♗a6 mate es imparable.

CAPÍTULO VI

IMPORTANCIA DE LA CONFORMACIÓN DE PEONES

Sabemos de qué manera se vulnera un enroque largo y cómo del duelo de ataques de similar fuerza entre un sector y otro resume siempre mayor caudal de peligrosidad el que se orienta hacia el ala de la dama. Pero bueno es que destaquemos algunos principios generales que faciliten la tarea analítica del aficionado. Podríamos establecer, por ejemplo, que el enroque largo es generalmente más peligroso para las blancas en las posiciones que se derivan del gambito de la dama que en las aperturas del peón del rey, por el hecho de que tienen avanzado el peón "c", y este avance deja a merced del adversario la diagonal b1-h7. Igualmente podríamos establecer que en su mayoría los riesgos que se derivan de este enroque surgen de la facilidad que tiene el adversario para abrir una columna sobre el rey; de lo que se desprende que no es prudente enrocarse largo cuando se ha avanzado el peón "c" y tampoco cuando el adversario puede cambiar rápidamente sus peones.

Algunas conclusiones

De esto surge lo siguiente: que para enrocarse largo sin riesgo hay que disponer o de un buen contraataque en el ala del rey que impida al adversario hacer lo que se le ocurra, o estar muy simplificada la situación, o tener los peones del ala del rey vulnerados o desarticulados. Esto desde el punto de vista del atacado, que del atacante es otra cosa. El que ataca un enroque largo debe tratar de conservar los alfiles a toda costa, pues de la acción cruzada de los mismos surge buen número de combinaciones de mate. Además, debe tratar en lo posible de dominar la columna "d" para quitarle retiradas al rey y forzar el avance de algún peón del enroque, especialmente el "c".

UNA PARTIDA EXTRAORDINARIA

Veamos ahora un ejemplo completo. Se trata de una partida jugada por dos maestros rusos que tuvieron su auge en época anterior a la soviética: Rabinovich y Romanovsky, llevando las blancas el primero.

BLANCAS: RABINOVICH

NEGRAS: ROMANOVSKY

1. d4 ♘f6
2. c4 e6
3. ♘c3 ♗b4

La presente partida fue jugada hace más de quince años y ya entonces el sistema Nimzovich mantenía su actual prestigio. La jugada de las negras es el sistema moderno más racional para apoderarse con las negras de la casilla e4. Obsérvese que al vulnerar el caballo blanco que toma ese cuadro, éste queda a merced del caballo negro de f6.

4. ♕b3 c5
5. dxc5 ♘c6

Y llegamos a la conclusión de que en 1926 se sabía lo mismo que ahora de la defensa Nimzovich.

6. ♗d2

Actualmente se juega en esta posición 6. ♘f3, pero dudamos de que sea superior a la del texto, ya que ahora no es posible la réplica ♘e4, que tanto molesta en la variante normal.

6. .... ♗xc5
7. e3 O-O
8. ♘f3 d5

Después de la amenazadora variante Nimzovich se ha llegado a una especie de variante ortodoxa del gambito de la dama, en la que están un poco mejor las negras por el dominio del punto e4 y por el hecho de que tienen ventaja en el centro, derivada de la existencia de un peón en d5.

El duelo a muerte

9. O-O-O

Y aquí se produce el desnivel estratégico. Las blancas han realizado una jugada muy delicada que gravitará fundamentalmente sobre el curso ulterior de la partida. El enroque que efectúan es muy valiente y hasta, si se quiere, tentador, por cuanto económicamente colocan la torre en d1, vulnerando el peón central enemigo, y se libran de las dificultades que el enroque en el ala del rey les reportaría, pues para realizarlo habría que perder un tiempo. Pera ¿han colocado en realidad el rey en lugar seguro? Este es un grave dilema si se considera que la columna "c" está semiabierta y la diagonal b1-h7 está igualmente a merced de la posible acción del alfil dama negro. Es evidente que el blanco tratará de atacar en el flanco rey, pero

también es evidente que hay más debilidades en el ala de la dama blanca y que las posibles que se produzcan en el enroque negro hay que principiar por crearlas. Pero el duelo está planteado y la lucha será de vida o muerte.

9. .... dxc4
10. ♕xc4 ♕e7
11. ♗d3 ♘b4

La partida es interesante. Rabinovich ha colocado su alfil en la diagonal vital b1-h7 para evitar que el adversario haga lo mismo con su alfil dama, y además preparando un ataque sobre el enroque enemigo. Para llevarlo a efecto debe avanzar su peón a e5, de acuerdo con los principios por nosotros enunciados, el central de los cuales indicaba que es necesario, para poder iniciar una ofensiva, desalojar primero el caballo de f6 del bando atacado.

12. ♗b1 b6
13. ♕h4

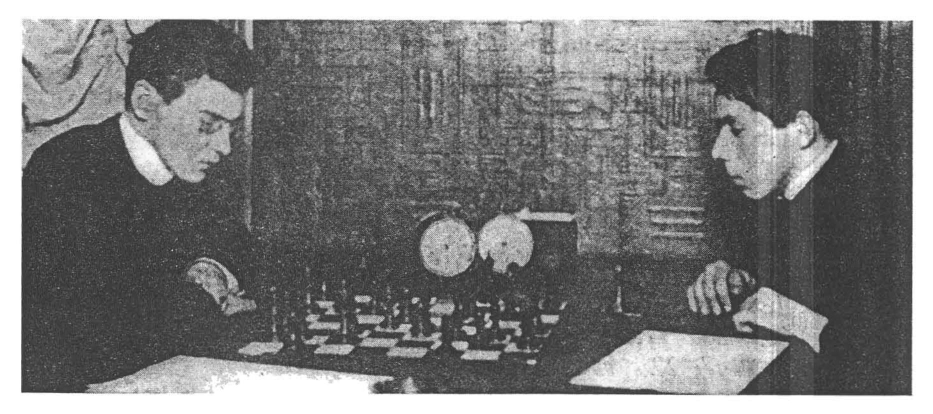
Y mientras las negras tratan de sacar el alfil dama para darle además juego a la torre desde la columna "c", el blanco orienta sus baterías hacia el enroque adversario, que sólo está defendido —¡y en qué sólida forma!—, por el caballo de f6.

LA MANIOBRA ESTRATÉGICA

13. .... ♗a6!

Muy hábil. Romanovsky intenta con esta maniobra eliminar el alfil rey enemigo para atenuar en tal forma el ataque conjugado de esa pieza y la dama sobre el cuadro h7, y además para comenzar a reducir el campo de retirada del rey enemigo, apoderándose él con su alfil de la importante diagonal.

14. e4



Vemos aquí a Peter Romanovsky (1892-1964) a la derecha, jugando con Alekhine, en una de las primeras fotografías que se conocen de éste.

Comienza a manifestarse la contraofensiva blanca.

14. .... ♘d3+
15. ♗xd3 ♗xd3
16. ♗g5

Sin duda las blancas han jugado muy bien. A primera vista todo pareciera indicar que están mejor por la fuerza incontenible del avance e5, ya que ahora atacan al alfil de d3 y el negro debe perder un tiempo para apoyarlo. Pero se pondrá en evidencia en esta partida, y de magnífica manera, la mayor debilidad natural del enroque largo en las aperturas del peón de la dama.

16. .... ♖fd8!

Comienza a prepararse la notable combinación. ¡El negro coloca una torre en la diagonal ya vulnerada por el alfil blanco!

LA COMBINACIÓN CONOCIDA

17. e5 ♗a3!!

Y nuevamente surgió el tema de combinación de los alfiles como medio de ataque sobre el enroque largo. El doble ataque da a la lucha notable relieve y la pérdida de un tiempo puede ser decisiva.

18. exf6

La maniobra justa habría sido ♖xd3 seguido de 18...., ♖xd3; 19. ♔c2!, ♕c5; 20. ♔xd3, ♗xb2; 21. ♕d4, ♕c7; 22. ♘d5!, con mejor partida.

18. .... ♕c5

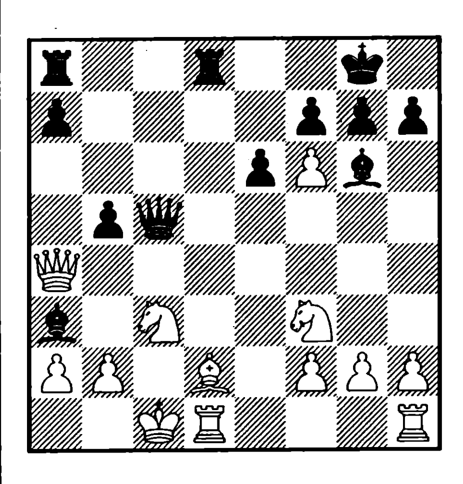
19. ♗d2

Para evitar ♕xc3++.

19. .... ♗g6!
20. ♕a4

Obsérvese cómo el alfil de a3 sigue entregado y no puede ser capturado, porque se produciría el mismo mate del ejemplo anterior.

20. .... b5!!



El golpe de gracia. Esto obliga o a capturar el peón, a lo que seguiría un mate de notable vistosidad, o a tomar el alfil, lo que también permitiría a las negras ganar, aunque de sobria manera.

21. ♕xa3

Si 21. ♕xb5, ♖ab8. Si 21. ♕b3, b4; 22. bxa3, bxc3; 23. ♗xc3, ♖dc8, etcétera.

21. .... ♕f5

(0-1)

Y las blancas abandonan, pues si 22. ♕b3, ♖ac8, seguido de ♕b1 mate. Se observa en el remate de esta partida el preponderante papel que ejercen los alfiles, la columna "c" abierta y, lo que es más valioso, el dominio de la diagonal b1-h7, que resulta por cierto el verdadero talón de Aquiles del enroque largo.

CAPÍTULO VII

LA VENTAJA EN ESPACIO Y SU DERIVADO EN EL ATAQUE

Pondremos punto final al tema. Veremos una vez más al maestro austríaco Rodolfo Spielmann demostrando con sus ejemplos tan admirablemente logrados en su libro *Richtig Opfern* la fuerza del recurso estratégico que en las posiciones abiertas da el sacrificio de material, no simplemente orientado por el primario deseo de dar mate, sino como recurso para limitar el campo de réplicas del adversario, asegurarse ventaja en espacio y tiempo y obligar a que éste, para zafarse del ataque, deba devolver generosamente lo conquistado. El aficionado observará que en estas posiciones el que ataca tiene superioridad de piezas móviles y que, además, dispone de alguna línea abierta o la posibilidad de dominarla. De esta manera eleva al máximo la eficiencia de sus fuerzas y éstas cobran así vital importancia y el máximo de su poderío. Y justo es que si un jugador posee, por ejemplo, una torre y un alfil en los puntos culminantes de su eficiencia, tenga posibilidad de llevar a cabo un ataque mediante la acción conjugada de estas dos piezas, y entregar un peón para lograrlo no es, por cierto, un acto temerario, sino un acto inteligente. Mostraremos ahora una partida de Spielmann con Ernesto Grünfeld, disputada en el torneo de Teplitz-Schonau, de 1922, y en la que el viejo zorro del ajedrez austríaco no solamente se anima a plantearle un gambito del rey al gran teórico vienés, sino que lo vence empleando armas del mismo calibre que las que usaba Morphy en 1850. Toda una elocuente demostración de lo poco que vale la técnica cuando la inspiración personal no la secunda.

BLANCAS: SPIELMANN
NEGRAS: GRÜNFELD

1. e4 e5
2. f4 exf4

Las negras aceptan el gambito deseosas, sin duda, de probar que nada significan para un técnico moderno estos tipos de ataque de tan rudimentario cuño, que sólo fundan su eficacia en la debilidad del punto f7, único plan que concibieron en ajedrez sus primitivos cultores No hay duda de que Grünfeld debe haber sentido un poco de repugnancia al entrar en esta apertura tan poco medular y quiso castigar la osadía de Spielmann. Pero se olvidó de lo poco que vale la teoría en la lucha viva, y de que Spielmann es genuinamente un ajedrecista de corte antiguo, que se agiganta y halla recursos en todas las posiciones abiertas. Casualmente donde la técnica moderna desbarata todos estos alardes combinatorios es en las defensas, donde se rehúyen estas líneas de juego y se llevan las partidas a terrenos donde el azar de una jugada feliz y de un instante de inspiración no gravita tan poderosamente. *Debe buscarse el ataque cuando a uno le convenga, y no cuando el adversario quiera*; tal es el lema de la moderna estrategia, y es lo que en un rapto de vanidad pueril olvida Grünfeld, para su desgracia, pues Spielmann se encarga de probar que un teórico frío y razonador no puede defenderse nunca en las posiciones abiertas frente a un combinador de su exuberante talento.

Mucho mejor que aceptar el gambito, que también es bueno pero obliga a saber muchas variantes, es simplemente seguir con 2. ....., d5; llamado el contragambito Falkbeer, y aun con 2. ....., ♗c5; la sólida idea de Tarrasch, el maestro del desarrollo.

3. ♗c4

El gambito de alfil rey. Habitualmente los aficionados juegan en este momento 3. ♘f3, por temor al jaque de la dama en h4. Pero la experiencia ha probado que las blancas, mediante la aparentemente desagradable jugada 4. ♔f1, quedan con grandes recursos de contraataque, por las pérdidas de tiempo que se derivarán de la situación inocua de la dama en h4.

3. .... ♘c6
4. ♘f3 g5

Sin duda, lo más lógico. Las negras han ganado un peón, mas para hacer esto han debido cederle al blanco la posibilidad inevitable de jugar d4 y asegurarse el dominio del centro. Justo es que por lo menos traten de compensar esto con superioridad material.

5. O-O d6
6. d4 ♗g7
7. c3 h6

A primera vista parece que Grünfeld ha logrado su propósito, ya que el peón que ganó está sólidamente apo-

yado, posee una cadena de peones aparentemente inexpugnable y, además, las piezas del ala de la dama de las blancas tienen dificultades en el desarrollo, especialmente a causa de la fuerza de contención que significa el peón negro de f4.

Pero el aficionado no debe conformarse con esto. Debe tratar de hallar, por sus propios medios, un plan de acción, y fácilmente lo hallará si ha seguido atentamente este curso. Verá que hay un punto en la posición negra que está atacado por el alfil rey y que, de no existir el peón en f4, estaría vulnerado por el alfil y la torre. Ese punto es siempre el lugar de conjunción de dos líneas geométricas: la acción diagonal del alfil se encuentra con la vertical de la torre, casualmente en esa casilla; es lo que nosotros llamamos el punto de coincidencia de las piezas: el cuadro f7. Entonces ya tenemos atrapado el plan. Lo que debemos hacer, pues, es tratar de desalojar el peón "f", y bueno es hacerlo pronto, ya que a medida que la partida avance se hará más poderosa la fuerza que significa la ventaja material de un peón que el negro posee y, además, ya no estará atacado el peón de f7. Así debe haber razonado Spielmann cuando jugó:

8. g3

Sin temor a debilitar su enroque, pues sabe que necesariamente del dominio de la columna "f" debe surgir algo mucho más valioso.

8. .... g4

El negro no quiere ceder al blanco la fiscalización de la columna "f", y no sólo la cierra, sino que pasa un peón en sexta, que es en apariencia inexpugnable, porque no puede ser atacado por otro peón, pero...

9. ♘h4 f3
10. ♘d2 ♗f6

Se amenaza ♗xh4, eliminando el incómodo, a pesar de estar casi copado, caballo de h4; pero Spielmann ha visto esto y ahora abrirá por la fuerza la columna "f", que vale mucho más que la pieza que entrega, ya que se sumará la dama a las piezas agresivas que la presionan. Y si se razona un poco, se verá la simplicidad y lógica del sacrificio. El caballo en b1 no servía para otra cosa que para entorpecer a su propia torre. Las blancas tienen un plan general que está dificultado por un bloque de peones que sólo puede ser destruido por el sacrificio y el adversario no ha desarrollado aún sus piezas, preocupado como estuvo en avanzar sus peones; y bien sabemos que el principio de Tarrasch, que los *movimientos de peones en los planteos significan pérdidas de tiempo*, es una verdad indestructible. Entonces la superioridad en tiempo es la que justifica este sacrificio, que ha de asegurar, además, ventaja en espacio, pues las blaneas dominarán un amplio sector del tablero.

11. ♘dxf3 gxf3
12. ♕xf3 ♖h7

El primer error serio de Grünfeld. Lo justo era 12. ....., ♗h3, seguido de ♕d7 y O-O-O, para huir con el rey de la zona atacada. Pero Grünfeld

no está hecho al ritmo urgente de este tipo de estrategia, y su lentitud para defenderse será hábilmente explotada por Spielmann.

13. ♘g6

Una notable maniobra para salvar el caballo y colocarlo en un cuadro más poderoso.

13. .... ♖g7
14. ♘f4 ♗g4
15. ♕g2 ♗g5

Es interesante observar que las blancas han entregado una pieza y que los resultados de este sacrificio no se han visto aún. Ha sido simplemente un sacrificio con finalidad estratégica y hecho para desorganizar la posición del adversario. No tiene nada de común, pues, con los que hemos visto en anteriores ejemplos, que sólo perseguían el propósito de dar mate directo.

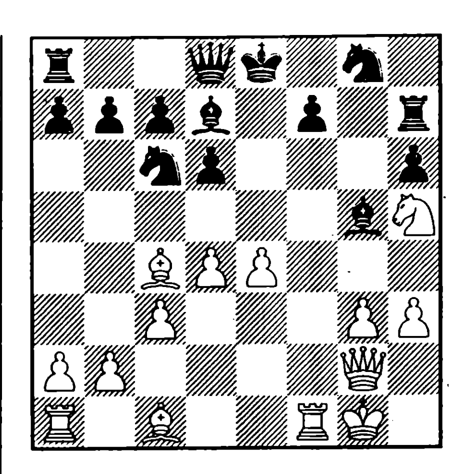
16. h3 ♗d7

Si 16. ....., ♗xf4; 17. ♗xf4, ♗d7; 18. ♖ae1 con buen ataque.

17. ♘h5 ♖h7

(Véase el diagrama siguiente)

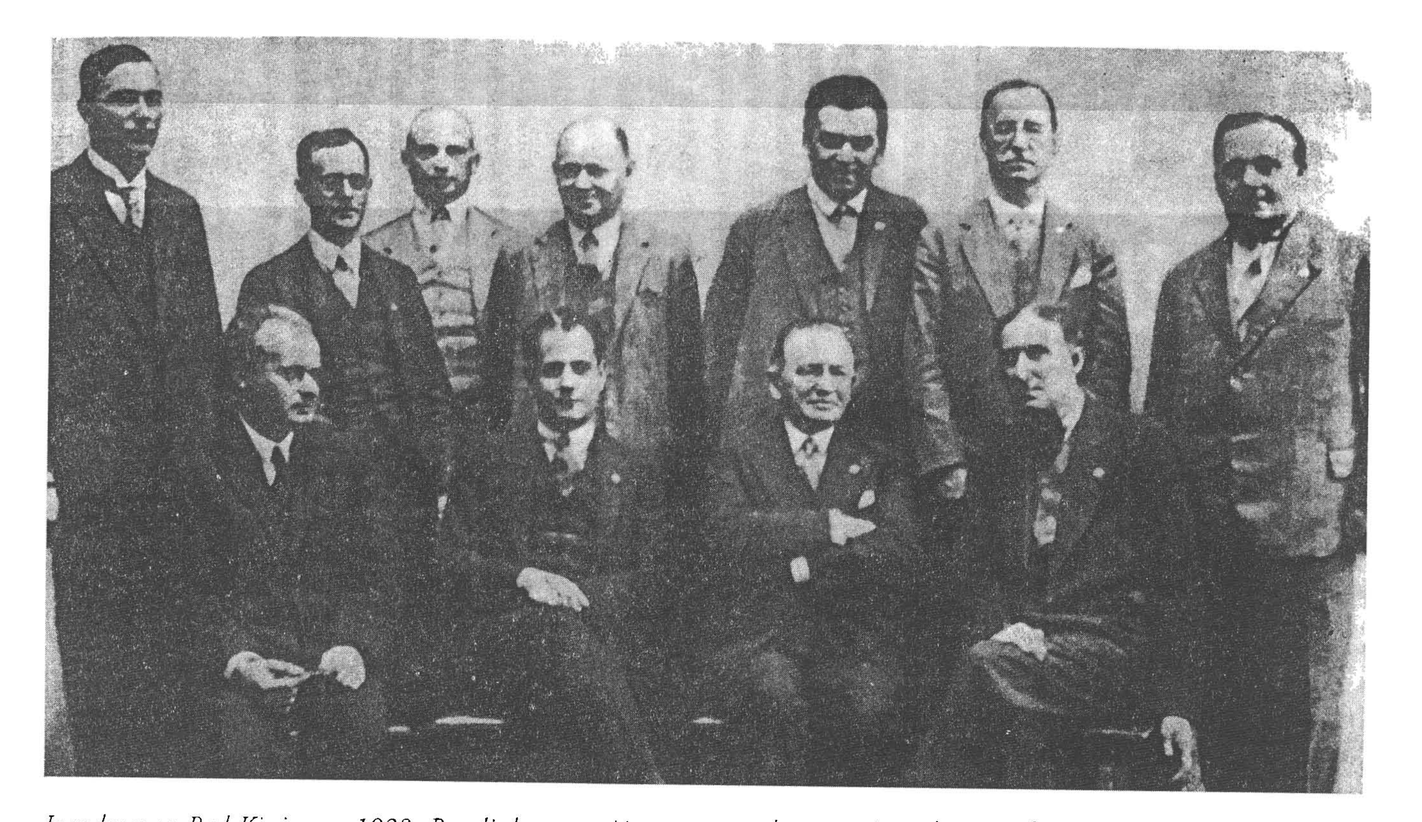
Obsérvese la posición, que es muy instructiva. Las negras tienen una pieza más, pero en realidad las blancas poseen superioridad agresiva en la zona central del combate. Han logrado librar íntegramente las líneas, para que su torre y su alfil presionen el peón de f7 adversario, y ahora, conocedoras de la importancia de las líneas abiertas



en las partidas de ataque, realizarán una maniobra maestra, que es, sin duda, lo más medular de toda la partida, ya que en lugar de acumular fuerzas sobre el punto atacado, tratan de abrir nuevas brechas antes que su adversario pueda hallar solución a sus males por medio del enroque largo. Por esta razón sería malo ♕f3, a causa de que las negras realizarían la jugada ♕e7, que deben intentar siempre, para poder enrocarse. ¿Para qué, pues, obligar al adversario a que haga una buena movida? Y esto que parece tan simple, es la causa de muchas derrotas de aficionados que, a menudo, por amenazar un mate, atacar la dama, o dar un jaque, obligan a que el rival mejore la situación de sus piezas. *Desconfiad de las jugadas lógicas,* dijo una vez Reti, y esto es una verdad definitiva.

18. e5!

Dándole a la dama la casilla e4, magnífica, porque desde ella se podrá atacar la torre rey, que es toda la esperanza defensiva negra. Nuevamente, la importancia de la apertura de líneas.



Jugadores en Bad Kissingen, 1928. Bogoljubow venció en esta prueba muy ajustadamente frente a Capablanca. Sentados, de izquierda a derecha: Nimzovich, Capablanca, Tarasch y Marshall. De pie: Euwe, Yates, Tartakower, Spielmann, Réti, Mieses y Bogoljubow (Rubinstein, quien también participó, no se encuentra presente).

18. .... dxe5
19. ♕c4 f5
20. ♖xf5!

OTRA VEZ EL SACRIFICIO COMO TEMA ESTRATÉGICO

Spielmann sigue entregando material para definir la lucha a su favor antes de que su rival logre afirmar su posición defensiva. Obsérvese cómo ha aumentado la fuerza agresiva del alfil rey blanco y cómo la torre será reemplazada con ventaja con la dama. ¿Que se pierde una torre? Pues, ¿qué importa esto si se logra eliminar un alfil poderoso, se deshace la configuración de peones que podían apoyar al rey y existe el recurso de traer rápidamente la otra torre a la acción?

20. .... ♗xf5
21. ♕xf5 ♖e7

Si 21. ....., ♕d7; 22. ♗e6! seguido de 23. ♗xg8.

22. ♗xg5! hxg5
23. ♖f1!

Las blancas no se han apresurado a capturar el caballo, amparadas en el hecho de que este no tiene donde ir, ya que está atacado, y es necesario, para evitar la formidable amenaza de ♘f6+, y que, por otra parte, de irse a h6, podría ser capturado igualmente. Tienen una torre menos, pero todas sus piezas coinciden en el ataque sobre el rey y las negras no pueden coordinar sus fuerzas para defenderse medianamente bien No hay, pues, en realidad tal desventaja de material, porque las fuerzas blancas que atacan son superiores a las que defienden y el adversario no puede reunir rápidamente sus efectivos para defenderse.

23. .... ♕d6
24. ♗xg8 exd4
25. ♕f8+ ♔d7
26. ♕xa8

Y las blancas han recobrado el material y quedado con una pieza de ventaja. El resto ya no tiene importancia para el tema que tratamos.

26. .... ♕c5
27. ♘f6+ ♔d6
28. ♕f8 ♕e5
29. ♔g2 d3
30. ♖f2 ♕e1
31. ♕h6 (1-0)

CAPÍTULO VIII

EL DOMINIO DEL CENTRO, BASE DE TODA OFENSIVA

Hasta el presente hemos estudiado el ajedrez a través de su primaria finalidad, que es dar jaque mate al monarca adversario. Nos hemos ocupado de diversos tipos de ataques sobre el rey, tema que, por otra parte, no hemos agotado ni mucho menos y sobre el cual volveremos oportunamente. Ahora veremos cómo la combinación es también un instrumento magnífico en la etapa intermedia del planteo, cuando se hace necesario abrir líneas para dominar el centro del tablero, o para obtener ventaja en espacio. Es simplemente una variación del tema que hemos tratado en nuestros primeros capítulos, o sea la lucha del tiempo contra el material. Esta es la base de casi toda la estrategia del juego de combinación y es la idea animadora de casi todos los gambitos, especialmente los del alfil de rey.

Generalmente, para este tipo de estrategia, la pieza que se sacrifica es el peón, por ser la menos valiosa. Aun en el caso de que el propósito de ganar tiempo fracase, fácil es hallar, con ventaja posicional, un procedimiento para compensar su pérdida. El maestro Pablo Morphy fue el primero que halló en este detalle un tema para la estrategia, y sus victorias fueron en realidad producto de su habilidad para especular con el sacrificio de material como medio para asegurarse ventaja en los planteos y en el desarrollo.

CÓMO LE GANÓ SPIELMANN A FLAMBERG

Para dar mayor realidad a lo afirmado comenzaremos por estudiar una partida jugada por Rodolfo Spielmann con el maestro ruso Flamberg, en el torneo de Mannheim iniciado en julio de 1914 y que se debió interrumpir por la declaración de guerra mundial, el dramático 4 de agosto de ese año.

BLANCAS:	**SPIELMANN**
NEGRAS:	**FLAMBERG**

1. e4 e5
2. ♘c3 ♘f6
3. f4

La idea de la apertura Vienesa en esta variante es la que anima casi todos los gambitos. Se entrega un peón para desviar al de e5 adversario del dominio del centro, obligar al rival, si quiere mantener el material, a efectuar jugadas ilógicas por el flanco, y asegurarse de esta suerte una posición estratégica dominante en el centro del tablero. Pero las negras no deben capturar el peón, sino hacer una demostración central para asegurarse el equilibrio en la zona vital del combate.

3. .... d5
4. fxe5 ♘xe4
5. ♘f3 ♗g4

La experiencia aconseja como mejor la jugada menos agresiva 5. ....., ♗e7; preparando el enroque y el avance liberador de f6, que permitirá equilibrar las acciones en el centro y ala del rey.

6. ♕e2 ♘c5

(mejor 6. ....., ♘xc3)

7. d4! ♗xf3
8. ♕xf3 ♕h4+

Las blancas han iniciado en la jugada 7 una maniobra audaz que les costará nada menos que los dos peones centrales. Pero, en cambio, les permitirá ganar tiempos y abrir líneas para sus alfiles y sus torres, y de esta suerte asegurarse ventaja en desarrollo, que vale más que los dos peones entregados. Es claro que aun Spielmann podría jugar 9. ♕f2, defendiéndose, pero el maestro austríaco prefiere la complicación.

Lo que buscaba Spielmann

9. g3! ♕xd4
10. ♗e3! ♕xe5
11. O-O-O

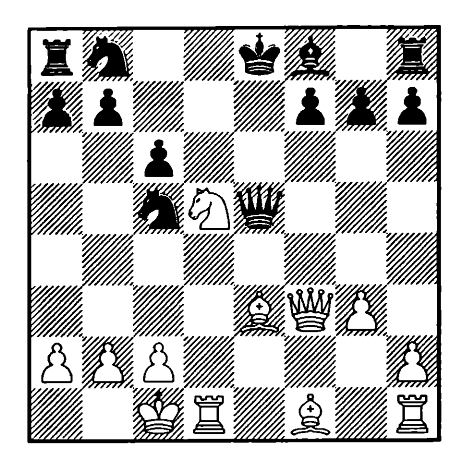
Simplemente esto es lo que deseaba Spielmann a cambio de los dos peones entregados. No fue su plan dar mate ni atacar al rey directamente como en anteriores ejemplos. Lo único que lo guió fué sacar ventaja de desarrollo suficiente, en la conciencia de que esto necesariamente debe gravitar de manera definitiva en el transcurso de la partida.

11. .... c6
12. ♘xd5!

(Véase el diagrama siguiente)

Y ahora siguen los sacrificios lógicos. Las blancas tienen prácticamente todas las piezas en juego y las negras sólo dos, y escasamente apoyadas. Ahora el problema está en atacar antes que logren atenuar esos defectos básicos de su posición.

12. .... cxd5



13. ♖xd5 ♕e6

La posición es muy interesante y digna de análisis. Evidentemente Flamberg no ha jugado lo mejor, pero en verdad era muy difícil el problema. Si 13. ....., ♕e4; 14. ♗b5+, ♘c6; 15. ♗xc5!; ♕xf3; 16. ♖e1+, ♗e7; 17. ♖xe7+, ♔f8; 18. ♖e3+, ganando.

Si 13. ....., ♕c7; 14. ♗f4, ♕b6; 15. ♗xb8, ♖xb8; 16. ♕f4, ♖c8; 17. ♗b5+, ♕xb5; 18. ♖e1+, ♗e7; 19. ♖xe7+, ♔xe7; 20. ♕d6+, ♔e8; 21. ♖e5+, ♘e6; 22. ♖xb5, ganando.

Si a 13. ....., ♕c7 y 14. ♗f4 sigue 14. ....., ♕a5; 15. ♗b5+!, ♕xb5; 16. ♖e1+, ♗e7; 17. ♖xe7+, ♔xe7; 18. ♕e3+, ganando.

Si en lugar de 14. ....., ♕b6 o 14. ....., ♕a5 siguiera el negro con 14. ....., ♕c8, entonces 15. ♗xb8, ♖xb8; 16. ♗b5+, ♔e7; 17. ♖e1+, ♘e6; 18. ♕a3+, ♔f6; 19. ♖f1+, ♔g6; 20. ♕d3+, ♔h6; 21. ♕e3+, g5; 22. ♖xg5, ♘xg5; 23. ♖f6+ ganando.

Recomendamos al aficionado que estudie estas variantes, partiendo de la posición del diagrama anterior, para que vea de qué manera se conjuga la acción de las piezas en las posiciones de líneas abiertas, y observe lo poco que vale la ventaja material en este caso.

14. ♗c4

Amenaza ♖xc5.

14. .... ♕e4
15. ♗xc5 (1-0)

Si 15. ....., ♕xf3; 16. ♖e1+, ♗e7; 17. ♖xe7+ y mate a la siguiente.

Partida corta, pero demostrativa de lo valioso de la ventaja en desarrollo en los planteos y de lo peligroso que resulta perder tiempos para ganar peones en las aperturas. Queda, pues, en pie el famoso contrasentido del Dr. Tarrasch, que dice así: *Ganar un peón en la apertura es siempre un error.*

EL GAMBITO ALLGAIER

Ahora aprovecharemos este tema para pasar revista a otra partida de Spielmann, en la que practica el famoso gambito Allgaier, una de las más extraordinarias concepciones que nos brindó la técnica antigua. Este gambito halla asidero casualmente en el tema que estamos tratando, ya que las blancas entregan material para sacar el rey de su sitio de origen. Se entra así en el tema que

trataremos inmediatamente, del sacrificio en f7 para poner al rey adversario en peligro y además para lograr el dominio de importantes líneas y columnas por las cuales se filtrará la victoria antes de que el adversario tenga tiempo para poner sus piezas en acción. No es simplemente la finalidad del sacrificio el dar mate, sino el de obligar al adversario, para neutralizar el ataque, a que devuelva el material entregado, en posición desventajosa. La partida que damos a continuación fue jugada por Spielmann contra Eliashov en el torneo de Munich, de 1903. Fue así:

BLANCAS:	**SPIELMANN**
NEGRAS:	**ELIASHOV**

1. e4 e5
2. f4

El gambito de rey, que sólo se justifica como tema estratégico de planteo, tendiente a abrir líneas antes que el adversario se desarrolle.

2. .... exf4
3. ♘f3 g5

UN MAL NEGOCIO

Y vemos lo que mencionamos al explicar la apertura Vienesa. Si el negro quiere conservar el peón debe hacer jugadas ilógicas en el flanco descuidando el «leitmotiv» de la estrategia de todas las aperturas en ajedrez: el dominio del centro. Y esto bien vale un peón. Lo mejor es en estos casos capturar el peón y luego entregarlo nuevamente, jugando d5 y desahogando rápidamente el juego.

4. h4 g4
5. ♘g5 h6
6. ♘xf7

Esta jugada es la que da lugar al famoso gambito Allgaier. El blanco ha entregado su única pieza en acción para sacar el rey de su casilla de origen y especulando con que la desmantelada situación del monarca ha de facilitar la implantación de un ataque. Sin embargo, la técnica moderna ha demostrado que este excesivo liberalismo es imprudente. Pero esto es sólo teoría, pues en la práctica, aun jugadores muy experimentados no saben cómo defenderse.

6. .... ♔xf7
7. ♗c4+ d5

Lo mejor. Contra todos los gambitos el verdadero antídoto radica en la realización de este sacrificio que da juego al alfil dama.

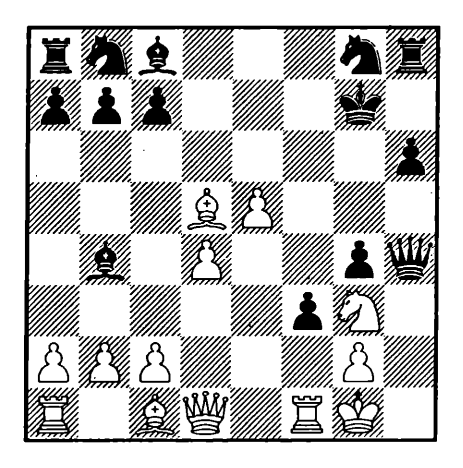
8. ♗xd5+ ♔g7
9. d4 ♕f6

Lo justo es 9...., ♘f6 para seguir, si 9. ♘c3, con 9..., ♗b4. Ahora las blancas atacarán con gran energía.

10. e5 ♕g6
11. h5 ♕f5
12. ♘c3 ♗b4
13. O-O f3

(por la amenaza ♖xf4)

14. ♘e4 ♕xh5
15. ♘g3 ♕h4



Ahora parece que son las negras las que tienen el ataque, ya que amenazan ♕xg3 y eventualmente g3. Pero Spielmann conoce el principio de las columnas abiertas y ahora seguirá sacrificando material para hacer eficaz la acción que está desarrollando el alfil de d5 sobre el punto f7.

16. ♖xf3! gxf3
17. ♕xf3 ♘f6

Triste necesidad. Si 17. ......, ♕e7, para evitar 18. ♕f7++, entonces 18. ♘h5+, seguido de 19. ♕e4 o 19. ♗e4++.

18. exf6+ ♔f8
19. ♗f4! ♘a6

Si 19. ......, ♕xf6; 20. ♗d6+, ♔g7; 21. ♘h5+ etc. Si 19. ......, ♗d6; 20. ♗xd6+, cxd6; 21. ♕e3, ♖h7; 22. ♖e1, ♗d7; 23. ♗xb7, etcétera.

20. ♕e4 ♕g4
21. ♗xb7 ♗xb7
22. ♗xh6+ ♖xh6
23. ♕xg4

Las blancas han ganado la dama a cambio de una torre y dos alfiles, lo que sería poco en situaciones normales. Pero las piezas negras están inconexas. No pueden apoyarse entre sí y existe la poderosa amenaza de ♕g7+.

23. .... ♖h7

Si 23. ......, ♖xf6; 24. ♘f5, ♖f7; 25. ♕h5 ganando

24. ♕g6 ♖f7
25. c3 ♗d6
26. ♘f5 ♗e4

(para evitar ♘h6)

27. ♕h6+ ♔g8

(si 27...., ♔e8; 28. ♖e1)

28. ♕g5+ ♔f8
29. ♘h6 (1-0)

CAPÍTULO IX

LOS ATAQUES AL PUNTO f7

El ataque sobre el punto f7 es uno de los temas primitivos de la técnica ajedrecística. El mate Pastor es su primera expresión y el "Legal" la segunda prueba del ingenio, del talento ajedrecista, que nos ha brindado nuestro juego. Los cuatro siglos que ha vivido el ajedrez en Europa han girado alrededor de este tema y sólo en los últimos sesenta años se observó una reacción contra esa unilateralidad de la técnica del juego.

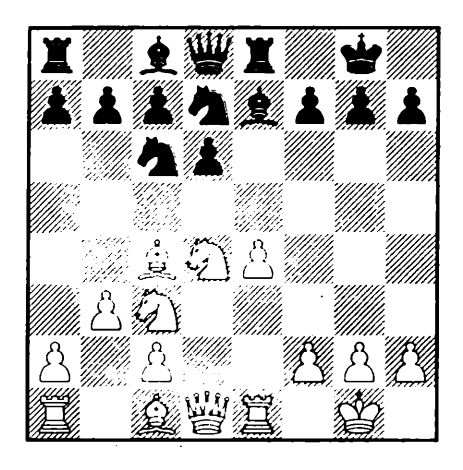
Vista la imposibilidad de llegar a buen fin por medio de ese tipo de ataques, los maestros fueron complicando la técnica del juego y surgió, llena de vida, la escuela moderna. Pero esto no acabó con la combinación directa, ya que habría sido infantil repudiarla por sistema; lo único que se hizo fue radiarla de la práctica en la mayoría de las posiciones que no la justificaban, y los maestros modernos se dieron a buscar nuevas variaciones a la misma idea, para complicar su realización y hacerla menos accesible a los ojos del inexperto.

Una de las maniobras más interesantes de este tipo fue la del sacrificio en f7, no para dar mate inmediatamente, sino para colocar al monarca enemigo delante de su cadena de peones. Veremos ahora dos cortas partidas en las que bulle idéntica idea.

BLANCAS: HOLZHAUSEN
NEGRAS: TARRASCH

1.	e4	e5	4.	d4	exd4
2.	♘f3	♘c6	5.	♘xd4	♘f6
3.	♗c4	♗e7	6.	♘c3	d6

7. O-O O-O
8. ♖e1 ♖e8
9. b3 ♘d7



Esta es la posición típica de los sacrificios de que vamos a ocuparnos: el peón "f" se encuentra carente de sólido apoyo, lo que obliga al rey a capturar la pieza que se entregue y la casilla e6, igualmente sin otra fiscalización que la del peón que va a ser capturado. Comienza la extracción forzada del rey, para obligarlo a colocarse en una situación desde la cual puede ser fácilmente atacado.

10. ♗xf7+ ♔xf7

Para no perder peón y calidad.

11. ♘e6!!

El segundo sacrificio típico. La fuerza del mismo radica en la situación en que se halla la dama negra bloqueada. Por esto debe tenerse en cuenta, al realizar el sacrificio, si el adversario puede replegarse con la dama o si puede eliminar con otra pieza, que no sea el rey, el caballo de e6.

11. .... ♔xe6
12. ♕d5+

Mate a la siguiente.

VARIACIONES SOBRE EL MISMO TEMA

Veamos ahora este mismo tema manejado por Alekhine contra Feldt en una sesión de partidas simultáneas:

BLANCAS: ALEKHINE
NEGRAS: FELDT

1. e4 e6
2. d4 d5
3. ♘c3 ♘f6
4. exd5 ♘xd5
5. ♘e4 f5

6. ♘g5!

Muy bien jugado. Como el caballo no puede ser económicamente desalojado por medio de h6, a causa de ♕h5+ (consecuencia de la debilidad

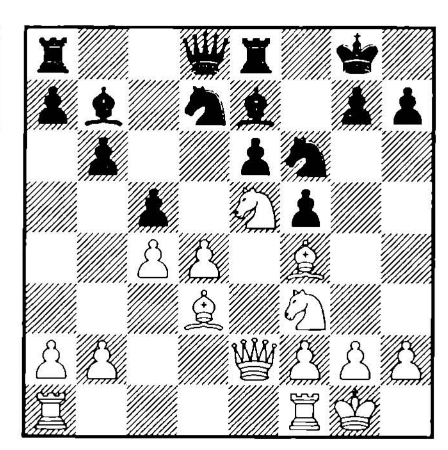
El gran maestro Alekhine, rodeado en esta fotografía por los participantes del fuerte torneo de Nueva York de 1924. Sentados de izquierda a derecha: Yates, Capablanca, Janovski, Edward Lasker y Emanuel Lasker. Parados de izquierda a derecha: Marshall, Tartakower, Maroczy, Alekhine, Reti y Bogoljubow.

que origina el avance del peón "f", las blancas comienzan a atacar el flanco rey enemigo.

6. .... ♗e7
7. ♘1f3 c6
8. ♘e5 O-O

(si 8...., ♗xg5 seguiría 9. ♕h5+)

9. ♘gf3 b6
10. ♗d3 ♗b7
11. O-O ♖e8
12. c4 ♘f6
13. ♗f4 ♘bd7
14. ♕e2 c5



Alekhine está preparando desde hace varias jugadas su combinación. Ahora el punto f7 adversario está

apoyado sólo por el rey, y el peón de e6 también está pobremente defendido. Se inicia el asalto final.

15. ♘f7!

Exactamente igual a la partida anterior. Se entrega el caballo y éste debe ser capturado, pues no es posible defender, en una sola jugada, la dama y el peón de e6.

15. .... ♔xf7

16. ♕xe6+!!

Notable y sorprendente sacrificio de dama.

16. .... ♔g6

Si 16. .....♔xe6; 17. ♘g5++!

17. g4

Y mate a la jugada siguiente.

Como se ve, hay extraordinaria similitud entre un ejemplo y otro.

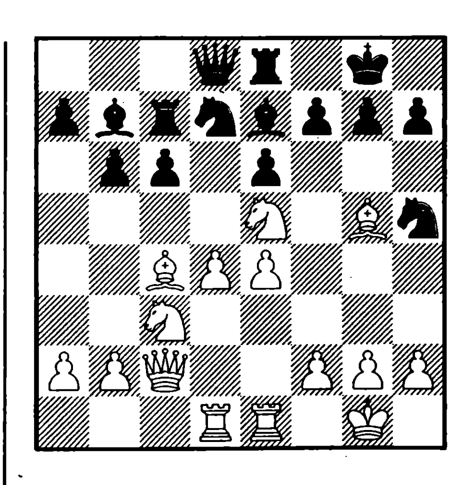
La tercera coincidencia

Y ahora veremos otra partida en la que se debate la misma idea estratégica. El campeón del mundo la jugó también en una exhibición de partidas simultáneas, contra el aficionado News.

BLANCAS: ALEKHINE

NEGRAS: NEWS

1.	d4	d5
2.	♘f3	♘f6
3.	c4	e6
4.	♘c3	c6
5.	e3	♗e7
6.	♗d3	♘bd7
7.	O-O	O-O
8.	e4	dxc4
9.	♗xc4	b6
10.	♖e1	♗b7
11.	♗g5	♖e8
12.	♕c2	♖c8
13.	♖ad1	♖c7
14.	♘e5	♘h5



La posición es típica. Tiene gran parecido con la de la partida de Tarrasch, que vimos en primer término.

El peón de f7 negro está sólo apoyado por el rey, y el de e6, también solamente por el peón de f7. La dama negra está semibloqueada por la existencia de una torre en e8, el alfil en e7 y el caballo en d7, situación de piezas que da fisonomía propia a la maniobra de sacrificio. Y ahora, sin agregar más, cualquier aficionado que observe la posición hallará la maniobra ganadora.

15. ♘xf7! ♔xf7
16. ♗xe6+! ♔f8!

El alfil no puede ser capturado por la notable réplica 17. ♕b3+, ♔d6 y 18. e5++*. Obsérvese cómo en cada caso el mate ha sido distinto, pero siempre especulando con los recursos que brinda el rey, delante de sus propias piezas, pues éstas le cortan la retirada.

17. e5!!

En esta partida la combinación es mucho más difícil, por cuanto se ha entregado una pieza y la maniobra ganadora no es absolutamente clara, pero si se considera que el rey negro está reducido en su acción por el dominio de la diagonal a2-g8 que ejerce el alfil, y las posibilidades que brindan al blanco su ventaja en espacio y la acción de la dama sobre los cuadros f5-h7, se hace claro que el porvenir de las negras no es muy halagüeño.

17. .... g6
18. ♗h6+ ♘g7
19. ♖e3 c5
20. ♘d5! ♗xd5
21. ♗xd5 cxd4
22. ♖f3+ ♘f6

Y ahora se produce un bonito desenlace de partida en el que se conjugan dos temas. Primero, el del doble sacrificio de piezas para extraer al rey, y luego la acción combinada de los alfiles sobre el monarca de que nos ocupáramos anteriormente.

23. ♖xf6+ ♗xf6
24. exf6 ♖e5

No era posible 24. ...., ♖xc2 por 25. ♗xg7++.

25. fxg7+ ♖xg7
26. ♗b3

Igual que en la partida Rabinovich - Romanovsky, que insertamos en la página 30, se retira el alfil para rematar la lucha mediante la colocación de la dama delante de esa pieza.

26. .... d3
27. ♕c4 (1-0)

No se puede evitar la doble amenaza de ♕f7++ y ♕g8+, ganando la partida en pocas jugadas.

* En rigor sigue 18. ....., ♘xe5; 19. dxe5+, ♔c5; 20. ♘e4++.

CAPÍTULO X

DOS MONUMENTOS DE COMBINACIÓN: LA "EVERGREEN" Y LA "INMORTAL"

A pesar de que la partida entre Anderssen y Kieseritzky, conocida por el nombre de la "Inmortal", que insertaremos más adelante, es la que mayor prestigio tiene —sin duda por influencia de su pomposo nombre—, es en nuestra opinión mucho más valiosa, por la factura menos vulgar de su combinación y por la crítica situación que para ambos adversarios se crea, la segunda inmortal de Anderssen, que en Alemania fue bautizada con el nombre de "Evergreen" (la "Siempreviva").

Uno de los aspectos más valiosos de la belleza en ajedrez es casualmente el grado de riesgo que corre quien hace la combinación. A mayor abundancia de sacrificios, mayor emoción, y a mayores probabilidades de una derrota apenas el sacrificio fracase, mayor mérito. Es decir, que en el concepto antiguo de la importancia de una partida en ajedrez el mayor poder emocional radicaba para el jugador en la audacia que desplegaba y en la temeridad que lo destacaba de los demás. Evidentemente había una gran profundidad en los análisis, pues al menor error todo ese monumento de trabajo se viene abajo en este tipo de ajedrez. Pero los maestros antiguos preferían ganar, combinando con peligro, en lugar de hacerlo por las vías más naturales y tranquilas. Había en ellos un placer singular en jugar con el peligro y una vanidad, creada por el ambiente, que les impedía "achicarse", renunciar a la combinación y hacer un ajedrez más especulativo.

La influencia de Steinitz

Cuando surgió Steinitz no se despreció la combinación ni mucho menos, sino que se consideró que antes de lanzarse en una aventura semejante era necesario

haberse asegurado la propia posición. Es decir que surgió en primer plano el principio de la propia seguridad, que no debe estar en ningún caso supeditado a los recursos heroicos, especialmente cuando no hay necesidad. A lo que renunció el ajedrez moderno, pues, es a comprometer el futuro tras una luminosa aventura, y por cierto que si en la vida se pensara de esta manera, se evitarían muchos errores fundamentales.

La combinación moderna

La combinación de sacrificio debe realizarse, pues, a pesar de la belleza que tiene y del irresistible encanto que la hace tan tentadora, cuando no hay otro recurso para evitar la derrota, o cuando no se corre ningún riesgo de contraataque o cuando el material se recobra con rapidez. Este es el ajedrez moderno, y no hay duda de que, si carece del poder emocional del antiguo, es mucho más generoso en solidez y está mucho más a tono con la inteligencia y el razonamiento. La mecánica y las matemáticas dieron mayor solidez a las ciencias y, de reflejo, esta transformación del espíritu humano se hizo sentir —¡y de qué intensa manera!— en la técnica del ajedrez. Lo que antes era un problema de audacia, ahora es un método de análisis y de lógica.

La "Siempreviva"

Pero comenzamos a alejarnos del tema y justo es que no defraudemos a los lectores. Entremos, pues, a recrearnos con esa magnífica partida que, mal que pese a quienes conciben el ajedrez de otra manera, perdurará siempre como una joya del ajedrez.

BLANCAS: ANDERSSEN

NEGRAS: DUFRESNE

1.	e4	e5
2.	♘f3	♞c6
3.	♗c4	♝c5
4.	b4	

Esta jugada se denomina gambito Evans. Su autor, el capitán Evans, la introdujo en la práctica de las partidas rápidas en 1832, sin suponer, sin duda, la trascendencia que algun día tendría en la técnica del ajedrez. Se trata de un gambito que tiene por objeto ganar tiempo en el desarrollo, a costa del sacrificio de un peón lateral. La técnica ha probado que no es tan eficaz como se creyó en un principio y ahora su práctica es casi nula. Sin embargo, llegó a merecer que libros como el "Handbuch des Schachspiels" le dedicaran 60 páginas de amplio formato para analizar sus complicaciones.



Una interesante fotografía, tomada probablemente alrededor de 1870. En ella se ve a Anderssen, tercero de la izquierda junto a Schallopp, Paulsen, Hein, Minckwitz y Zukertort.

4.	....	♗xb4
5.	c3	♗a5
6.	d4	exd4
7.	O-O	d3

Una de las variantes más lógicas. Las negras devuelven el peón sin favorecer el desarrollo del adversario, lo que sucedería después de 7...., dxc3; 8. ♕b3, seguido de ♗a3 y ♘xc3.

8.	♕b3	♕f6
9.	e5	♕g6
10.	♖e1	♘ge7
11.	♗a3	

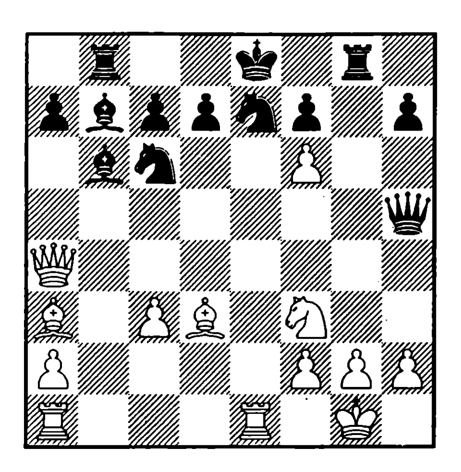
Las blancas tienen dos peones de menos, pero obsérvese qué magnífica movilidad poseen. La dificultad máxima de las negras es el desarrollo del alfil dama y ahora, en procura de resolver ese problema, entregan un peón para buscar a la vez una contraofensiva.

11.	....	b5
12.	♕xb5	♖b8
13.	♕a4	♗b6
14.	♘bd2	♗b7
15.	♘e4	♕f5
16.	♗xd3	♕h5

Y en este momento se inicia una de

las combinaciones más extraordinarias que registra la historia del ajedrez. El valor de la misma estriba en el hecho de que, para llevarla a efecto, las blancas deben colocarse en una posición de mate.

17. ♘f6+ gxf
18. exf6 ♖g8



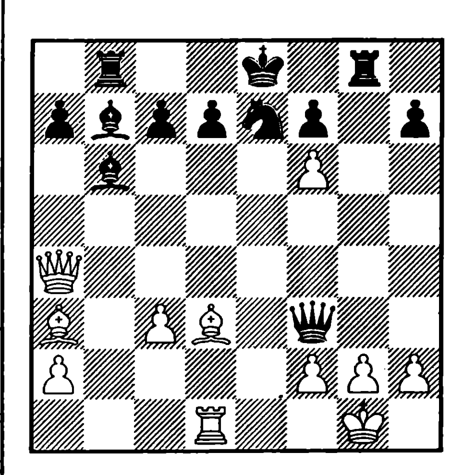
Las negras parecen ahora tener un ataque más directo por la grave amenaza de ♕xf3. Un jugador moderno habría hallado el expediente de la victoria de más simple manera que Anderssen. Habría seguido, sin duda, con la prudente jugada indicada por Lasker: 19. ♗e4, defendiendo el caballo previamente, pero esto habría sido una claudicación para el impetuoso Anderssen, y lo que la partida perdió en sencillez lo ganó en emoción y brillo.

19. ♖ad1!!

Finísima jugada que a primera vista parece una barbaridad. A una amenaza tan directa como la de ♕xf3, con su desagradable derivado de un mate en g2, las blancas replican con una maniobra preparatoria, pero que encierra un propósito muy recóndito.

19. .... ♕xf3
20. ♖xe7+ ♘xe7

La variante más bonita se habría producido si las negras jugaran 20. ....., ♔d8. A esto seguiría 21. ♖xd7+, ♔c8 (si 21. ....., ♔xd7, ♗e2+, gana la dama); 22. ♖d8+. Si ahora 22. ....., ♖xd8; 23. gxf3, etc. Si 22. ....., ♔xd8; 23. ♗e2+, etc., y finalmente si 22. ....., ♘xd8; 23. ♕d7+, ♔xd7; 24. ♗f5+, seguido de ♗d7++.



21. ♕xd7+!!

La segunda sorpresa. Ahora las blancas sacrifican la dama para poder dar un mate tan bonito como original.

21. .... ♔xd7
22. ♗f5+ ♔e8

Si 22. ....., ♔c6; ♗d7++.

23. ♗d7+, ♔f8 (o ♔d8)
24. ♗xe7++.

LA "INMORTAL"

BLANCAS:	**ANDERSSEN**
NEGRAS:	**KIESERITZKY**

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. ♗c4 b5

Esta jugada se llama contragambito Kieseritzky, aun cuando la Federación Internacional de Ajedrez la haya omitido en su definitiva clasificación de nombres de aperturas y con una transposición de jugadas la designe como gambito Bryan. Se trata de un sacrificio de desviación, que tiene, además, la finalidad de ganar tiempo en el desarrollo. Kieseritzky fue el primer maestro que lo practicó.

4. ♗xb5 ♕h4+
5. ♔f1 ♘f6
6. ♘f3 ♕h6
7. d3 ♘h5

Amenaza ♘g3+ y además apoya el peón de f4.

8. ♘h4 c6
9. ♘f5 ♕g5
10. g4

Este tipo de jugadas hacía la delicia de los ajedrecistas de hace ochenta años, y, por qué no decirlo, también agrada a la multitud de aficionados de hoy en día, que buscan más la belleza que la corrección fría de la técnica.

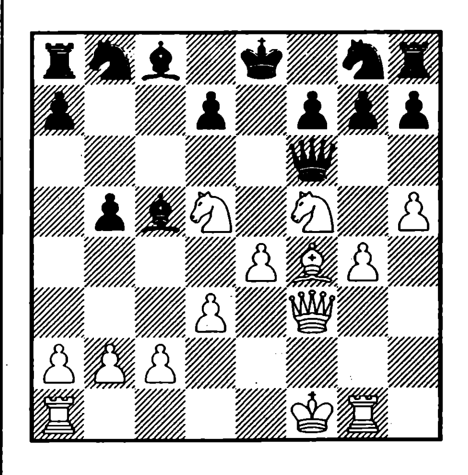
10. .... ♘f6

11. ♖g1! cxb5
12. h4 ♕g6
13. h5 ♕g5
14. ♕f3 ♘g8

Única para salvar la dama.

15. ♗xf4 ♕f6
16. ♘c3 ♗c5
17. ♘d5!

Anderssen sigue la magnífica combinación que empezó en la jugada 11 y ahora define la partida de impresionante manera. Pero es evidente que la desproporción de material en acción debe dar sus frutos.



17. .... ♕xb2
18. ♗d6!! ♗xg1

Si 18. ....., ♕xa1+; 19. ♔e2, ♕xg1; 20. ♘xg7+, ♔d8; 21. ♗c7++. Si 18. ....., ♗xd6; 19. ♘xd6+, ♔d8; 20. ♘xf7+, ♔e8; 21. ♘d6+, ♔d8; 22. ♕f8++.

19. e5	♕xa1+
20. ♔e2	♘a6
21. ♘xg7+	♔d8
22. ♕f6+!	

Digno y magnífico broche final.

22.	♘xf6
23. ♗e7++	

Las blancas han dado mate con sólo tres piezas menores y poseen nada menos que dos torres, la dama y un alfil de menos, pero las piezas valen por lo que hacen y no por su simple existencia. La partida es, sin duda, notable, pero los errores de planteo han sido muy graves de parte de Kieseritzky. Con sólo seguir con la jugada lógica 5...., ♗b7 en la apertura, en lugar de incurrir en el error de encerrarse la dama con el caballo, nada habría pasado. Pero esto no atenúa el mérito de Anderssen, que explotó de la manera más espectacular posible los yerros de su rival.

SEGUNDA PARTE

TEMAS TÍPICOS DE COMBINACIÓN

CAPÍTULO I

MATES DE ALFIL Y TORRE

Un tema que ya hemos considerado en casos aislados iniciaremos ahora. Se trata de la base medular de una serie de combinaciones típicas y de la posibilidad de lograr captar, por medio de algunos detalles, la idea de la combinación decisiva que suele ocultarse tras la hojarasca de jugadas intermedias. El tema es agradable y no entra en los terrenos puros de la alta estrategia. Es más bien el ajedrez en su aspecto táctico; es la consideración del juego en las posiciones en que, terminada la labor estratégica central, se han cosechado los frutos de la misma y la ventaja alcanzada obliga a buscar una definición táctica.

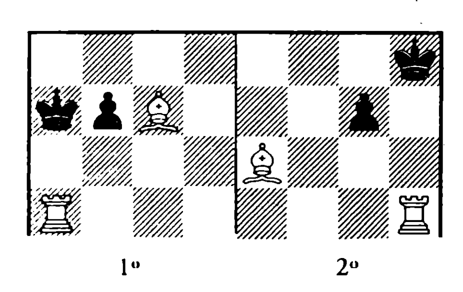
En estos casos tiene especial importancia el orden de las jugadas, pues se posee el plan estratégico. Lo difícil es llevarlo a la práctica, pues un leve error basta para destruir toda la tarea señalada. Adquieren en estas posiciones gran importancia las jugadas con que se da realidad a la victoria, y esto es táctica pura. Pero se trata, como se verá, de un instante vital de la partida y sin duda el que más emociones ofrece: aquel que permite alcanzar la victoria para coronar toda la labor posicional anterior. Es el momento en que se acaba el período de las maniobras, para entrar en el terreno de las batallas decisivas, que no siempre son lo más difícil de una lucha.

Para concretar esta serie de capítulos nos dará abundante tema un libro del ajedrecista alemán Richter, que habla de la combinación en ajedrez y que posee, como elemento de mérito apreciable, la habilidad con que han sido buscados muchos ejemplos que iremos reproduciendo, comentándolos de acuerdo con el espíritu de esta parte de nuestra obra y aderezados con la experiencia en nuestro país y aun en el terreno magistral, pues Richter hace una selección de posiciones típicas y no un curso didáctico verdadero.

COMBINACIONES DE MATE CON ALFIL Y TORRE

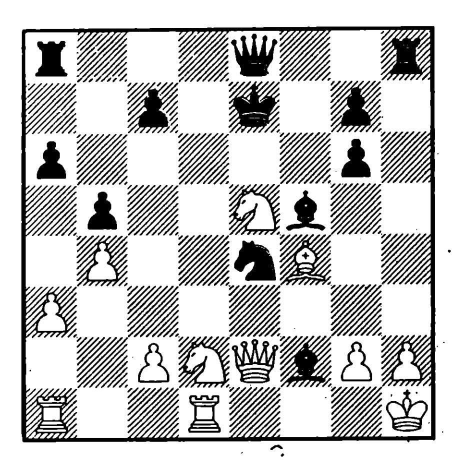
Haremos antes una reseña de las posiciones típicas de mate, que son en realidad el tema que ha originado infinidad de combinaciones.

Posición 1: ♖ *en la columna "a" y alfil en la diagonal a5-d8 contra Ra7 y b7, o Posición 2:* ♖ *en la columna "h" y* ♗ *en la diagonal a2-g8 contra* ♔ *h8 y g7.*



1º 2º

En ambos casos es una posición típica de mate muy común, que vista así adquiere muy poca importancia, pero que en realidad ha dado motivo a centenares de victorias. Es una posición característica de mate con torre y alfil, piezas que para dar mate necesitan siempre del auxilio, ya de otra propia pieza que quite alguna casilla, o de algún peón rival que limite el campo de huida del rey. Torre y alfil solos no dan mate si alguna otra pieza no coopera con ellas, pero como casi siempre el rey enemigo se encuentra rodeado por algún peón, basta la acción de éste para dar realidad al presente tema de mate. Es éste uno de los tantos mates típicos de torre y alfil que iremos estudiando a través del curso que seguiremos. Y para mostrar cómo esta posición tan clara es a menudo oculta, daremos el primer ejemplo de combinaciones con esta base:



Esta posición se produjo en una partida disputada en los Estados Unidos entre H. Steiner, con las negras, y un aficionado. Es interesante que el aficionado la estudie y trate de seguir después el raciocinio que haremos. Si se mira con algún criterio el juego, se verá que de no existir el peón de h2, la posición de las piezas sería exactamente igual a su base fundamental a la que dimos en el esquema de posición antes mencionado.

CÓMO DEBE REFLEXIONARSE

Tiene, pues, el jugador atrapada la idea del mate. Lo difícil es darle realidad, pero no tanto si se analiza con atención el juego. De no existir el alfil de f4 blanco, habría mate en una jugada por medio de ♗g3. Además, de no existir el alfil blanco de f4, como hemos dicho, y tampoco el caballo negro de e4 habría mate mediante 1. ....., ♖xh2+; 2. ♔xh2 y entonces 2. ....., ♕h8+ y mate, o sea el esquema uno del ejemplo típico dado al iniciar este tema.

Es decir que para que se pueda dar mate hace falta que desaparezca el alfil de

f4 y tenemos ya el plan de las blancas en toda su extensión. Ahora es necesario ver si hay posibilidades de ejecutar la combinación típica, que no ha de ser difícil por la serie de piezas negras que actúan sobre el monarca blanco. Además, tenemos dos ideas distintas de mate: la típica del ejemplo y la que nace de la jugada ♘g3++, que sólo está anulada por el alfil.

Lo primero que analizará el jugador avezado es la movida 1. ....., ♖xh2! para seguir, si 2. ♗xh2 (no puede 2. ♔xh2, por 2. ....., ♕h8+, con mate), con ♕h8, pues amenaza entonces 3. ...., ♕xh2+ y luego 4. ....., ♖h8 mate y también 3. ....., ♘g3 mate directamente, pues el alfil está clavado.

Pero esto obliga a realizar una jugada intermedia, que es 2. ....., ♕h8, y habitualmente las jugadas preparatorias después de los sacrificios son imprudentes, pues brindan al rival el tiempo necesario para defenderse. En este caso la defensa surge de la réplica 3. ♘g4; apoyando el alfil y clavando el caballo de e4 negros que no puede dar ninguno de los mates esbozados, porque el rey, en e7, quedaría en jaque.

Hay, pues, que proceder con más energía y como maniobra enérgica surge una que es, en realidad, la conjugación de las dos amenazas.

1.	....	♖xh2+
2.	♗xh2	♘g3+

Esta jugada de sacrificio permite que la dama vaya a h8 con jaque y no deja al blanco ningún tiempo para que ensaye una maniobra defensiva.

3.	♗xg3	♕h8+
4.	♗h2	♕xh2+
5.	♔xh2	♖h8+

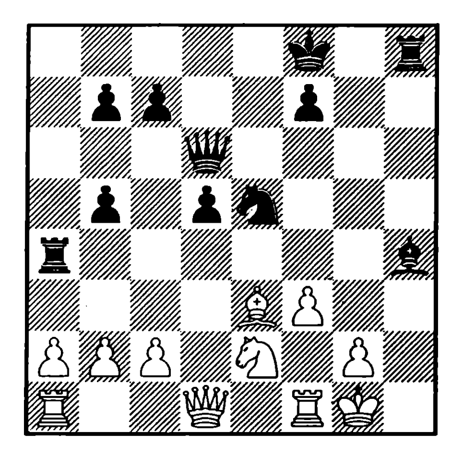
(0-1)

Ya no puede considerarse defensa ♕h5, por ♖xh5++. Observamos que, en realidad, desnudada la posición de sus maniobras intermedias, es la misma que dimos al mostrar el esquema del mate con que iniciamos esta serie de ejemplos. La idea es idéntica y las negras han hallado la combinación que estaba oculta entre la maraña de jugadas y réplicas posibles, simplemente porque tenían el plan causante de la misma.

Del Torneo de Riga de 1901

Veamos una nueva combinación en la que bulle la misma idea, pues desnudada de jugadas intermedias, se llega a la posición típica.

En el diagrama de la página siguiente figura la posición a que se llegó en una partida entre el profesor Bohl y Von Ehlert, en el torneo mencionado. Las negras tienen parte de la idea del mate desembozada. Dominan la columna "h", pero no la diagonal a7-g1. En cambio, hay coincidencia entre la acción de la torre rey



y la dama sobre el punto h2, aun cuando ésta se halle obstruida por las propias piezas negras. Y con tales hilos de la combinación, unidos al conocimiento de estas ideas matrices, típicas de combinación, el negro planea la maniobra ganadora, no por simple menos bonita:



1. .... ♘g4

Amenaza ♕h2 ++, pero el propósito es eliminar una de las piezas que obstruyen la acción de la dama, con una jugada de gran iniciativa que disminuye las réplicas del blanco, que debe limitarse a salvar el mate amenazado.

2. fxg4 ♕h2+!!

Y ahora la transposición típica de movidas que suele escapar al jugador de escasa experiencia. Todos los aficionados que estudien la posición que damos saben que la casilla h2 es la base de la victoria, porque en ella coinciden dos poderosas piezas negras, pero si se pierde un tiempo sacando el alfil primero podría seguir ♗f4, defendiendo la casilla crítica. En cambio, ahora se obliga a que el rey vaya a h2 para colocar luego el alfil en f2, y llegar a la posición típica que esbozamos, o sea:

3. ♔xh2 ♗f2+

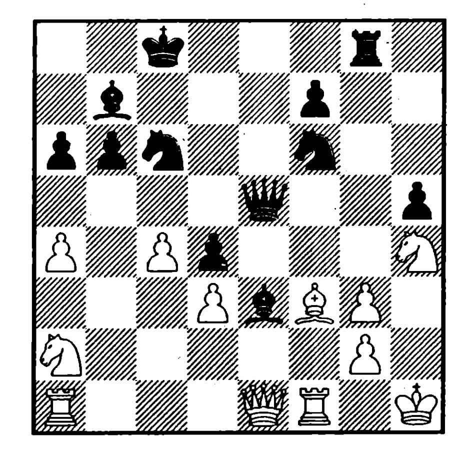
Con mate inevitable, ya que no es defensa 4. ♗h6+, por 4. ....., ♖xh6++.

Si se observa se verá que es exactamente la misma posición de la combinación anterior en lo que refiere a las piezas protagonistas del desenlace, que son el rey vencido y la torre y el alfil agresores, que en ambos casos han contado con los buenos oficios del peón de g2 , que ha limitado el campo de huida del propio rey.

LA CASILLA DE ESCAPE

Ahora veremos otros dos ejemplos de factura parecida, en los que ha gravitado la misma idea, con algunas alteraciones en la forma, ya que la casilla de huida del monarca, en lugar de estar quitada por un propio peón, lo ha estado por una pieza rival, que ha cooperado en la consecución del mate.

Esta situación se produjo en un torneo disputado en Rusia en 1923. La posición tiene algunas reminiscencias con las anteriores, ya que hay un alfil que



bloquea al rey en h1, pero, en cambio, no hace lo mismo la torre desde la columna "h". Existe, sin embargo, la amenaza de ♖xg3, seguido de.... ♘g4, que amenaza ♖h3+ y ♕h2++. Como se ve, una idea parecida, ya que el mate se produce de la misma manera, con la diferencia de que la dama, al darlo, quita la casilla de escape de g2. Para evitarlo e iniciando una combinación, las blancas juegan:

1.	♘f5	♕xf5
2.	♗xc6	

Esto ataca a la dama, pero permite a las negras realizar una bonita combinación, conjugando la idea del mate que acabamos de mostrar con la de los dos alfiles sobre el enroque, y juegan:

2.	....	♕h3+!
3.	gxh3	♗xc6+
4.	♔h2	♘g4+!

Para abrir la columna "h" y darle entrada a la torre que dará el mate típico en la columna abierta.

5.	hxg4	hxg4
6.	♕xe3	

Única para evitar el mate típico, que tiene la sola diferencia de que la casilla de escape de g2 está tomada por el alfil.

6.	....	♖h8+
7.	♔g1	dxe3

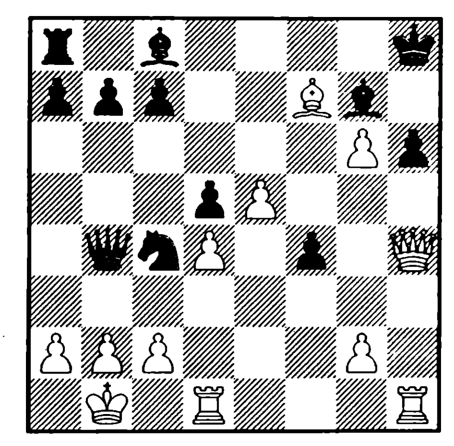
Y no es posible evitar el mate en h1, que es otra familia de los mates de torre y alfil contra rey, que ya estudiaremos, pero que en realidad ha surgido sólo como un detalle de la idea fundamental, que era la misma de los mates típicos anteriormente estudiados.

El auxilio de un peón

Y finalmente veremos otro ejemplo, también complicado, de la misma familia de mates, que es el que surge de una partida ganada por Richter, y que es así:

Esta posicion tiene ya la base de estructura típica para el mate: diagonal dominada por el alfil, que reduce la acción del rey, y columna abierta sobre el monarca. La dificultad estriba, para dar mate, en el hecho de que el alfil defiende al peón y al irse esa pieza el rey negro contará con la casilla de huida de g7. Pero esto permite a Richter hallar la maniobra táctica ganadora:

1. ♕d8+ ♕f8
2. ♖xh6+



Este es el secreto del plan. Para abrir la columna"h", especulando con que hay otra torre de reserva en d1, se hace clara la jugada típica de sacrificio que hemos visto. Ahora queda el cuadro f6 para dar un jaque muy fuerte, que no puede ser cubierto con el alfil por ♖h1++, lo mismo que en los ejemplos anteriores y que obliga, en consecuencia, a:

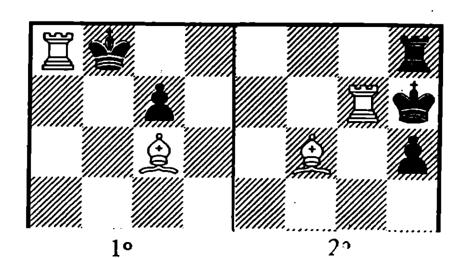
2. .... ♗xh6
3. ♕f6+ ♕g7

Y en este momento el alfil de h6 sólo cuenta con el apoyo de la dama clavada y se hace posible ganar mediante:

4. ♖h1 ♕xf6
5. exf6!

Esta jugada quita al rey la huida a g7 y hace inevitable la movida ♖xh6++, que es en realidad la misma idea que la de los ejemplos anteriores, ejecutada con algunas variaciones. Pero en los cuatro mates vistos ha bullido el mismo plan básico, que ha dado lugar a un sinnúmero de combinaciones preciosas pero fáciles de captar para quien tenga presentes las ideas típicas de mate que iremos desarrollando al correr de estos capítulos.

Seguiremos estudiando posiciones características de mate con esos dos elementos básicos, alfil y torre, pero de otra familia, que también todos conocen. Los mates que veremos son los que nacen de las siguientes posiciones.

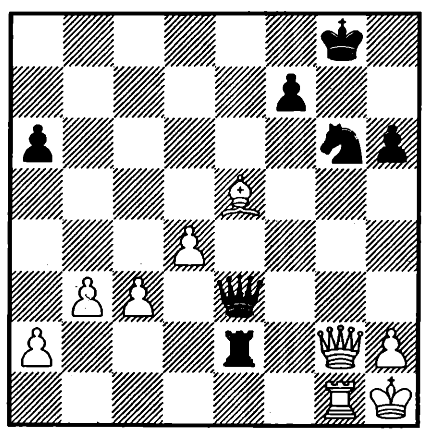


Como se observará, son dos mates muy parecidos que pueden sufrir modi-

ficaciones, ya que lo mismo se aplican en el ala dama que en el ala rey, y, además, el alfil que apoya a la torre en todos los casos puede estar en cualquier casilla de la gran diagonal, pues ejerce igualmente su acción típica de sostén.

Un ejemplo de Berger

Sobre estos dos mates girarán los ejemplos que daremos, que podrían sumar centenares, ya que los dos, pero especialmente el primero, han sido y son un generoso venero de combinaciones de gran espectáculo, que al final de cuentas se resumen en ese mate típico. La primera posición que examinaremos es muy antigua. Se produjo en una partida entre Berger, el famoso autor de finales, y Koss, y es en realidad una mezcla de las dos ideas de mate que hemos señalado. Se originó así:



Evidentemente, la desproporción de material es grande, pero la dama y la torre negras están presionando seriamente a las blancas. Las negras obstruyen con el caballo los mates en g7, pero el blanco no se resigna a que una sola pieza desmorone toda la máquina ofensiva de su poderoso alfil en la diagonal vital y la torre y la dama cooperando con él, y esto le hace concebir un mate típico que funda su razón de ser en la posibilidad de obligar al caballo a que se vaya de g6 y le quite al rey la casilla posible de escape. Veamos:

1. ♕a8+ ♔h7

En este momento ♖g7 sería mate, piensa el jugador que lleva las blancas, y esto le permite concebir un sacrificio de dama que obligue al caballo a dejar vía libre a la torre y le quite al monarca la única casilla posible de huida ante un jaque, de la torre en g7, y surge nítida la jugada:

2. ♕h8+! ♘xh8
3. ♖g7++

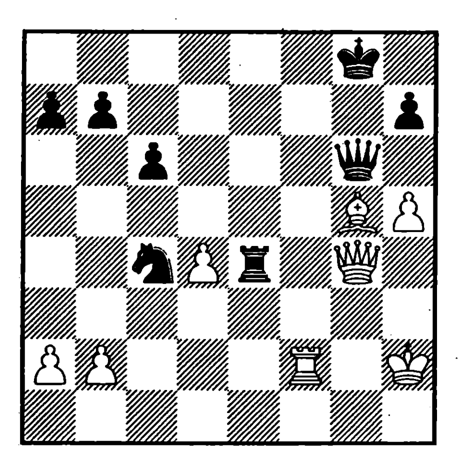
Como se observará, el mate ha sido fácil y no es por cierto una obra de arte. Pero sólo puede concebirlo rápidamente quien tenga clara idea de la gama de recursos que nacen de estas posiciones típicas de piezas.

Los mates más usuales de alfil y torre

Veremos ahora otro ejemplo interesante que tiene relación con la tercera familia de mates de alfil y torre en el medio juego, que estamos estudiando. Se trata de mates similares a los que bosquejamos, pero que tienen una mayor riqueza de variantes de lo supuesto, ya que no sólo se producen en la columna de torre. Estos mates se originan cuando un rey es jaqueado por una torre en la casilla al costado de la que ocupa, y la torre está sostenida por un alfil que toma, además, la casilla que está delante del rey. En esos casos sólo le queda al monarca como casilla de escape la que lo sitúa a salto de caballo de la torre. Por ejemplo: ♔e8 contra ♖d8 y ♗h4. Casilla de escape f7. ♔c8 contra ♖b8 y ♗h2. Casilla de escape d7. Esta posición se puede trasladar a cualquier cuadro de la banda del tablero y el mate es el mismo. Lo único que hace falta para que se produzca es que la casilla de escape esté tomada por una pieza o, como sucede habitualmente, ocupada por un peón.

La posición que ahora destacamos es clásica y se produjo en una partida entre Scheve y Marshall, en el torneo de Montecarlo de 1904.

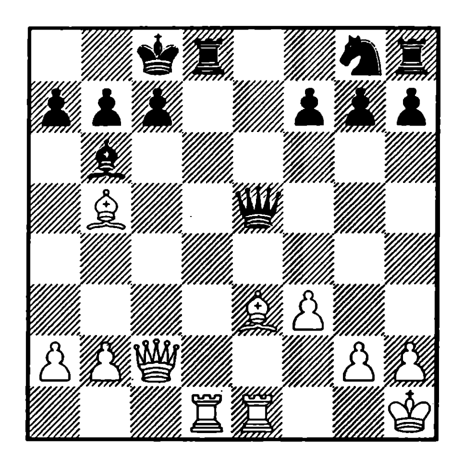
Un jugador de experiencia, al juzgar la posición en este momento, en que le corresponde jugar a las blancas, hará la siguiente composición de lugar: “Me atacan la dama y yo ataco a la dama adversaria. El cambio de estas piezas no me daría ninguna ventaja, como tampoco el jaque de dama en c8, porque la torre rival se retira a e8 y cubre la amenaza. Pero en realidad, ¿hay razones para que yo pretenda ganar? Sí que las hay, pues mi adversario no tiene ninguna pieza en la primera línea que defienda al rey y además mi torre domina una importante columna. Las retiradas del rey negro en caso de un jaque que no pueda ser cubierto son pocas, pues sólo puede ir a g7, ya que la casilla h7 está ocupada por el peón”. En seguida le asalta la idea típica de mate que él conoce, y esta serie de detalles le permiten desentrañarlo.



Veamos cómo se produce, pero antes invitamos a los aficionados a que lo encuentren por sus propios medios:

1. ♗h6!

Amenaza ♖f8++. Esa jugada decide la partida, pues si la torre se retira a e8, entonces seguiríahxg6. Se observa claramente de qué manera ha gravitado la idea del mate que estamos estudiando en el desenlace de esta lucha, por cierto simple para cualquier aficionado.



UNA OBRA MAESTRA

Más complicada es ya la ejecución en este caso:

En esta posición, que se produjo en una partida de Anderssen con Hillel, la idea del mate que estamos considerando es menos clara, pero no puede pasar inadvertida para un jugador de calidad. Es probable que no encuentre el procedimiento para darlo y desista, pero a la verdad que tiene bases sobradas como para buscar la victoria por ese camino, por dos causas fundamentales. La primera, la falta de desarrollo del caballo rey, que anula a la torre rey y deja la octava línea sólo apoyada por una torre que puede ser eliminada, y luego la situación de la dama negra, que permite ganar algún tiempo, pues el alfil puede salir agrediéndola. Si a esto se une la acción posible de ambos alfiles, que están en condiciones de sostener la casilla de acceso de las torres en la octava línea, se tendrá una idea más clara de la serie de recursos que la posición brinda. Por lo pronto, de no estar ni la dama negra en la columna rey, ni el alfil blanco de e3, habría mate después de ♖xd8+ y ♖e8++.

Tácticamente el análisis se entorpece porque la dama negra ataca al alfil de b5; para resolver el problema, Anderssen apela a jugadas de gran energía. Opta por amenazar otro mate típico mediante:

1. ♗g5!

Esto amenaza 2. ♖xe5 o 2. ♖xd8++. De esta manera las negras no tienen nada mejor que capturar el alfil sacrificado en g5, lo que permite a las blancas conservar el de b5, que es en realidad el eje de la combinación:

1. ... ♕xg5

Hemos llegado a la posición antes mencionada, en que la columna "e" es libre para la torre y el mate que nace de ♖xd8+, seguido, si ♔xd8, de ♖e8++, es más visible. Pero surge un nuevo inconveniente, que, por otra parte, estaba previsto por Anderssen: la dama defiende a la torre y si ♖xd8+ seguiría ♕xd8. Pero hay una forma para sacar la dama de ese sector, que es:

2. ♕f5+! ♕xf5

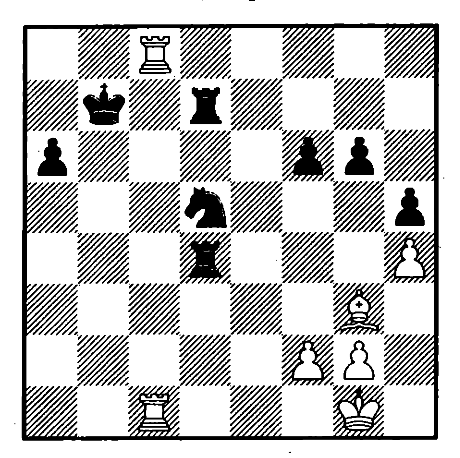
Y ahora, a costa de la dama blanca se ha logrado que la dama negra deje de apoyar a la torre de d8 y el mate típico surge sin obstáculos.

3. ♖xd8+ ♔xd8
4. ♖e8++

Y luego de la hojarasca táctica de la partida, que ha tenido un desenlace de gran interés, ésta ha quedado reducida a un simple mate típico de alfil y torre de la familia de los anteriores y de los que seguiremos estudiando. La bonita combinación ha sido en realidad una simple cuestión táctica, ya que la idea del mate es vulgarísima.

Un ejemplo simple

La misma idea de mate debió guiar en este final que se produjo en una partida entre Grünfeld y el profesor Becker. Es así:



La posición no es fácil a primera vista, pues si no se logra ganar rápidamente, las negras deben imponer el peón de ventaja que tienen. No es bueno 1. ♖b8+, por 1. ....., ♔a7. Pero hay un detalle muy valioso para descubrir la amenaza inmediata de mate que surge de la acción del alfil de g3, unida a la de la torre negra de d7, que le quita al rey la casilla típica de retirada de d7. Y se ve que la victoria es fácil por esto, mediante:

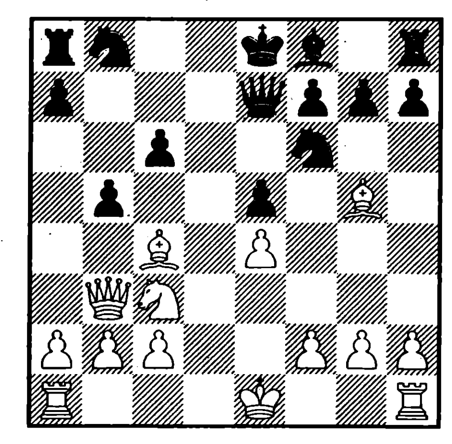
1. ♖b1+ ♔a7

No 1. ....., ♔xc8; por 2. ♖b8++.

2. ♗b8+ ♔a8
3. ♗e5+ ♔a7
4. ♗xd4+, ganando.

La victoria se produce en este caso de otra manera; sin embargo, el eje de la misma está constituido por la amenaza de ♖b8 mate en la variante inicial.

La idea trabajada por Morphy



Más oculta es la idea en la partida que todos conocen, pero que reproduciremos igualmente en su posición típica, y que jugó Paul Morphy, hace muchos años, a ciegas.

En esta posición juegan las blancas, que tienen la partida ganada por la mala situación de la dama negra en e7, que obstruye al alfil y entorpece el enroque.

Esto, unido a la acción posible de la torre en la columna abierta de dama, que podría conjugar su acción con el alfil de g5 sobre el punto d8, permite a Morphy hallar la combinación decisiva, que es así:

1.	♘xb5	cxb5
2.	♗xb5+	♘bd7
3.	O-O-O	♖d8

Única ante la grave amenaza de ♗xd7+.

En este momento se produce el sacrificio típico de calidad en estas posiciones, en que una pieza está clavada por un alfil y atacada a la vez por una torre, y hay otra torre de reserva.

4.	♖xd7!	♖xd7
5.	♖d1	♕e6

Única para dar elasticidad al caballo y anticiparse a la amenaza de ♖xd7. Pero a medida que estas jugadas se suceden, el alfil de g5 va cobrando mayor fuerza, pues se eliminan las piezas que impiden unir su acción con la torre en d8. Y esto permite a Morphy rematar la partida de impresionante manera:

6.	♗xd7+	♘xd7
7.	♕b8+!!	

Entrega la dama para sacar el caballo de la columna abierta.

7.	....	♘xb8
8.	♖d8++	

Como se observa en esta partida, ha habido que jugar con maestría suma para atrapar la idea del mate, que por cierto existe y no podía escapar a una vista tan afinada como la de Morphy.

CAPÍTULO II

LOS PUNTOS DE COINCIDENCIA DE LAS PIEZAS AGRESORAS

Abundantes ejemplos típicos de mates con alfil y caballo en el medio juego hemos visto. Sabemos que muchas de las partidas famosas han surgido porque el jugador avezado capta la idea de la combinación por el conocimiento de estas sugestiones que estamos explicando y que forman gran parte del acervo ajedrecístico de cada uno.

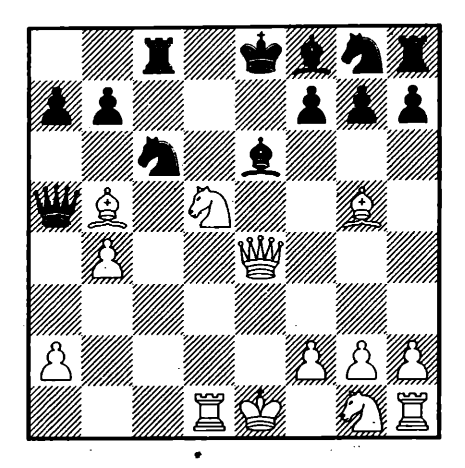
El hilo de la idea surge del hecho de que las dos piezas —torre y alfil— conjuguen su acción en la octava línea, en un punto vital de la situación del monarca enemigo.

Una vez comprobado eso, hay que ver de qué medios es posible valerse para desalojar o distraer tácticamente a las piezas adversarias de apoyo del sector amenazado. A veces ello no es factible, y el jugador desecha la combinación. En otros casos hay que maniobrar sutilmente, y en la capacidad de cada uno de ellos se encuentra la solución del problema. Pero la idea fundamental debe tenerse antes, ya que sabiendo el itinerario del plan es más fácil captar las maniobras intermedias para concretarlo en una victoria.

UNA MANIOBRA BONITA

Esto se observa con mucha claridad en el desenlace de la partida que el Dr. Skalicka le ganó a Haida en un match entre Praga y Brno, disputado en 1933. La posición era la del diagrama de la página siguiente:

En esa posición juegan las negras. Las blancas se han dejado dar un jaque en a5, que aparentemente pierde un alfil, con el solo objeto de separar la dama adversaria de la diagonal que ocupa actualmente. ¿Y por qué quieren alejar a la dama de esa diagonal? Quien haya comprendido lo que dijimos al iniciar estas



líneas lo entenderá en seguida: el tema de la partida está en la acción de la torre blanca de d1, que conjuga el movimiento con el alfil de g5 en la casilla d8, punto de coincidencia geométrico de la acción de ambas piezas. Se observa que ♖d8 sería mate si no existieran la dama, la torre y el caballo negros. Hay que eliminar, pues, a tres enemigos para dar el mate, y por cierto Skalicka halla el procedimiento hábilmente:

1. .... ♕xb5
2. ♘c7+!

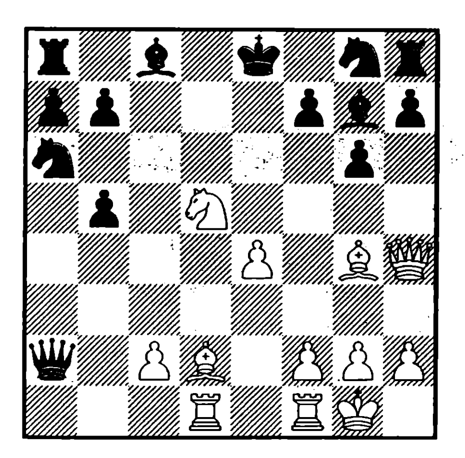
La dama ya se ha apartado de la diagonal y no fiscaliza más el punto d8. Ahora se desalojará a la torre, y para radiar el caballo hay un procedimiento atrevido, pero que todos serán capaces de captar luego de esta explicación:

2. .... ♖xc7
3. ♕xc6+! seguido de 4. ♖d8++.

Como se advierte, no ha sido tan difícil el camino del triunfo. Sólo era necesario tener presente la idea del mate para llevarla a cabo sin dificultad.

Una partida de 1894

Veremos otra posición cuya idea es la misma de la anterior, y que ha dado lugar a victorias sonadas aun en partidas de grandes maestros. El ejemplo que mostramos es el de un encuentro atribuido al príncipe Dadian de Mingrelia, y que se jugó en Odesa en el año 1894.



En esta posición la idea del mate es más oculta. Surge igualmente de la posibilidad de dar mate en d8, por medio de la acción combinada de la torre y la dama en d8. Pero las blancas observan que si sacan el alfil y el caballo para preparar la jugada lentamente, las negras dispondrán del tiempo necesario para que el punto d8 esté debidamente apoyado. Hay que proceder, pues, con energía, y esto, unido al conocimiento del tipo de combinación característico en estos casos, les permite hallar el camino del triunfo. Como para ganar especulan con

una posición de jaque doble descubriendo el alfil de d2, que será, en realidad, el que reemplazará a la dama en su tarea de colaborar con la torre, deben primero quitarle al rey la retirada de c7, de la que dispondrá apenas se saque el caballo para dar el mate. El dilema, pues, se agrava. Para dar mate es necesario sacar el caballo, y si éste se va el rey podría huir. Entonces surge la idea de la combinacion basada en el sacrificio del caballo en ese punto vital, que a la vez permite ganar un tiempo, y es bien sabido que en las posiciones de ataque de este tipo vale mucho más el "tiempo" que el "material" Por eso las blancas juegan primero:

1. ♘c7+ ♘xc7
2. ♕d8+!

Un sacrificio de dama espectacular y bonito, pero que se ha repetido muchas veces en estas posiciones, cuando es posible sacar el alfil con descubierto para crear automáticamente la acción focal de la torre y el alfil sobre el punto d8.

2. .... ♔xd8
3. ♗g5+! ♔e8

Ahora se ve para qué era necesario evitar la retirada del rey a c7.

4. ♖d8++

Con pocas variaciones se ha tratado la idea anterior. Como en la música, en ajedrez un mismo tema puede trabajarse de distinta manera, lo que se observa en forma más acentuada en los finales compuestos que en los de partida, donde no dejan de menudear.

La misma idea explotada por Reti

La misma idea de este mate se origina en la partida entre Reti y Tartakower, que terminó en sólo 11 jugadas y fue así:

BLANCAS: RETI
NEGRAS: TARTAKOWER

1. e4 c6
2. d4 d5
3. ♘c3 dxe4
4. ♘xe4 ♘f6
5. ♕d3 e5
6. dxe5 ♕a5+
7. ♗d2 ♕xe5
8. O-O-O

Con esta jugada las blancas entregan una pieza en la hipócrita aparien-

cia de querer seguir, si ♘xe4, con ♖e1, recobrando la pieza, pero con la más artera de dar el mismo mate que vimos antes, embozado en la situación que ocupa el alfil de d2.

8.	....	♘xe4
9.	♕d8+!	♔xd8
10.	♗g5+	♔e8
11.	♖d8++.	

Como se ve, el mismo mate anterior, que se produce con otro tipo de partida. Pero la idea es exactamente idéntica, pues en ambos casos se ha entregado la dama en d8 para sacar el alfil y formar rápidamente la «máquina» que produce el mate. Esta partida tiene el agregado interesante de que si 10...., ♔c7 también era mate con ♗d8.

VARIACIONES SOBRE UN ANTIGUO TEMA

De la misma familia que éste es el mate que se produjo en la partida Distl-Rossipal, jugada en 1900 en Praga. Se desarrolló así:

BLANCAS:	**DISTL**
NEGRAS:	**ROSSIPAL**

1.	e4	e5
2.	♘f3	♘c6
3.	d4	exd4
4.	♘xd4	♘xd4

Mala jugada, porque centraliza la dama blanca.

5.	♕xd4	♘e7
6.	♗c4	c6
7.	♘c3	d6
8.	♗g5	♕b6
9.	♕xd6	♕xb2
10.	♖d1!	

Esta movida revela que las blancas conocen la idea del mate que estamos tratando, pues entregan el caballo con jaque para construir la "máquina".

10.	....	♕xc3+
11.	♗d2!!	

El secreto de la combinación está en la retirada. Las blancas se han dado cuenta de que el alfil no puede dar mate desde g5 combinado con la torre en d8, por la acción del caballo de e7, y ahora intentarán darlo por otra ruta y precisamente sacando provecho de la situación del caballo, que le quita al rey esa vía de escape.

11.	....	♕xc4

Las negras siguen engullendo piezas sin reparar en la indigestión...

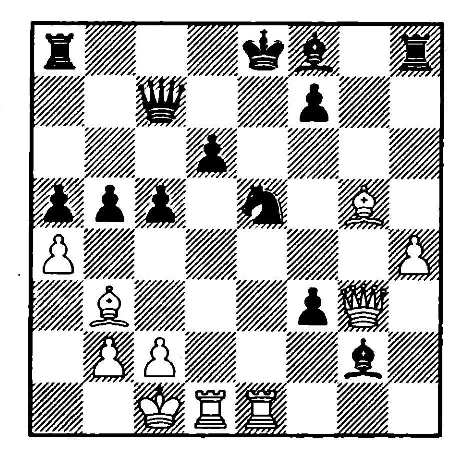
12. ♕d8+!!

Otra vez el sacrificio de dama en octava.

12.	....	♔xd8
13.	♗a5+	♔e8
14.	♖d8++	

Como se observa, la combinación es idéntica en sus bases a las anteriores, y si hemos buscado estas tres partidas disputadas en tan distintas épocas y por jugadores de variada calidad, ha sido para destacar cuál es el grado de importancia que adquiere en el jugador avezado el conocer las posiciones típicas de mate y la sucesión de maniobras que con esa base pueden proyectarse si se tiene construido el esquema del mismo.

El capitán Mackenzie



Finalmente veremos otra posición, en la que el capitán Mackenzie, notable ajedrecista británico del siglo pasado, venció en 1891 a un aficionado londinense. En esta posición bulle oculta una idea de mate muy parecida a las anteriores.

La posición de mate en d8 está construida. Pero hay muchos obstáculos en el camino. Hay que eliminar el peón de d6, la torre de a8 y la dama de c7. No es fácil hacerlo, pero con el plan que hemos diseñado sin querer, un aficionado podría hallar por su cuenta el camino del triunfo. Mackenzie lo hace con suma habilidad.

1.	♗d5	♖c8
2.	♖xe5+	

Comienza el drama. Las blancas queman todos sus cartuchos para eliminar las barreras que se oponen a su triunfo. Conocía Mackenzie perfectamente este tema de combinación, y sabiendo cuál es la meta, no es tan difícil hallar el itinerario. En cambio, los jugadores bisoños y muchos que no lo son nunca tienen una meta y navegan a tientas, simplemente a la espera de que el rival incurra en un error grueso que desnivele la lucha.

2.	....	dxe5
3.	♕xe5+!	

Ahora también se entrega la dama.

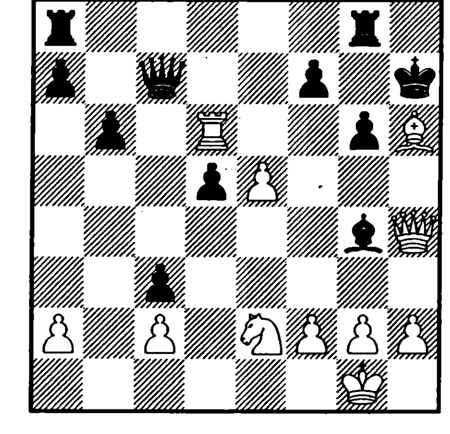
3.	....	♕xe5
4.	♗c6+	♖xc6
5.	♖d8++	

Con una rápida sucesión de jugadas enérgicas las blancas han eliminado todos los obstáculos que se oponían a su triunfo, para dar el mismo mate simple y característico que hemos visto en un variado conjunto de paradigmas.

Ha sido, sin duda, abundante la serie de ejemplos que hemos insertado para mostrar de qué manera se puede explotar la idea del mate en el medio juego mediante la acción combinada de la torre y el alfil, si las piezas coinciden en una casilla crítica y si la posición tiene determinadas características. Observamos que cuando el rey está en la banda del tablero las posibilidades se acentúan si un peón propio le quita una de las casillas diagonales de su huida y que muchas de las combinaciones más famosas hallan asidero precisamente en el conocimiento de esa familia de mates. Los maestros inician siempre combinaciones con el conocimiento pleno de la meta buscada. Saben adónde van, y de esta suerte sólo resta hallar el itinerario más corto y más seguro para sus planes. Esto es, en realidad, la táctica del ajedrez y la mayor o menor belleza de los ejemplos que hemos dado. Cuanto más oculta fue la maniobra tendiente a desnudar la posición, despojarla de la hojarasca, mejor; pero en todos los casos la base de la victoria fue el mate simple y puro de torre y alfil. Veamos dos nuevos ejemplos para terminar el tema.

Una victoria del Dr. Duras

En el torneo de Carlsbad de 1907, se disputó una partida entre Duras y Olland que llegó a la siguiente posición:



En esta posición jugaban las blancas y hallaron un mate inevitable en tres jugadas, precisamente porque la idea del mate combinado de la torre y el alfil les era familiar. Jugaron:

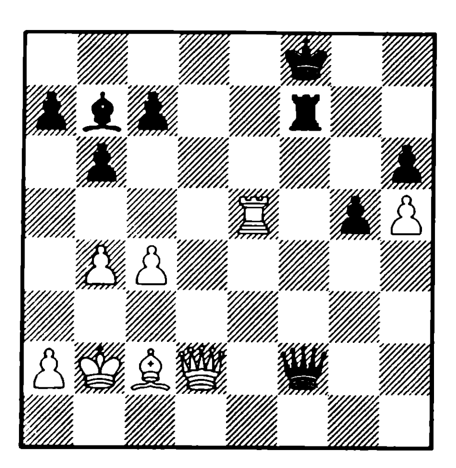
1.	♗f8+	♗h5
2.	♕xh5+!	gxh5
3.	♖h6++	

Como se observa, el mate es elemental, pero sólo para quien esté familiarizado con la idea que estamos desarrollando, y es inaccesible para los ajedrecistas bisoños que navegan a tientas en las dificultades tácticas del juego, por no haber ningún texto claro que explique los problemas estratégicos que estamos considerando.

OTRO EJEMPLO SIMPLE

En una partida entre Wiefgerber y Rellstab, disputada en el torneo de Pyrmont de 1933, se llegó a la siguiente posición:

Las blancas tienen mejor posición por la situación del monarca negro, pero nada autoriza a suponer que se debe ganar en pocas jugadas. Sin embargo, la victoria existe, pues hay posibilidades de llevar al rey negro a la casilla h6 y dar un jaque con la dama blanca en h8, lo que obliga a tapar con la torre y permite el mate característico. Ya sabemos la idea; ahora sólo resta darle forma, y ésta es así:

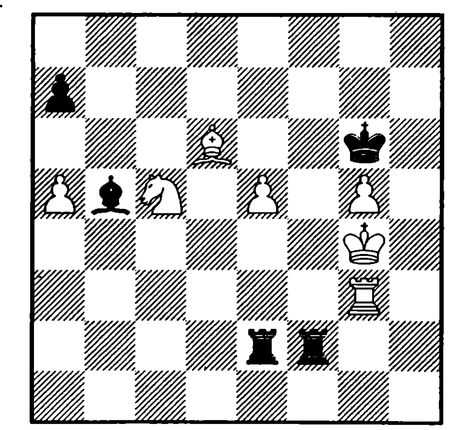


1. ♕d8+ ♔g7
2. ♖xg5+ hxg5
3. h6+ ♔xh6
4. ♕h8+ ♖h7
5. ♕xh7++

EL MATE TÍPICO EN UNA PARTIDA DE GRAN CATEGORÍA

Y finalmente vemos bullir la misma idea en la partida que Bogoljubow le ganó a Sultán Kahn.

Esta partida, que también parece larga, se definió rápidamente por medio de un mate típico amparado en la misma idea. Es evidente que el mate se produciría de poder dar jaques las negras con el alfil en d7 para llevar al rey adversario a la banda y seguir con ♖h2. No es posible eso por el caballo, y entonces las negras sacrifican primero una torre para arribar a la meta. Veamos:



1. .... ♖e4+
2. ♘xe4

(si ♔h3, seguiría ♗f1+)

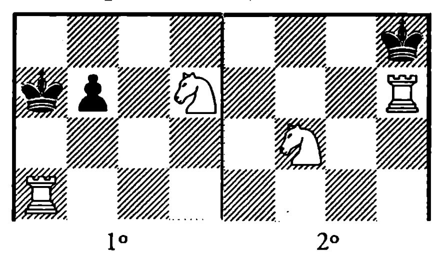
2. .... ♗d7+
3. ♔h4 ♖h2+
4. ♖h3 ♖xh3++

Una vez más hemos visto el simple mate de torre y alfil gravitando en el desenlace de una lucha.

Miles de ejemplos podrían darse de posiciones que, desnudadas de sus detalles tácticos, son, en realidad, mates puros de torre y alfil. Pero nos conformaremos con lo visto para pasar a posiciones de mate de torre y caballo, que son, por cierto, también bastante frecuentes.

LOS MATES TÍPICOS DE TORRE Y CABALLO

De todos los mates de caballo y torre, sin duda los dos más típicos son los que nacen de las siguientes posiciones: ♘f6-♖h7 contra ♔h8. Este mate puede producirse en cualquiera de los ángulos del tablero, y lo mismo se da con la torre en h7 que con la torre en g8. También es frecuente el que nace de esta situación: Blancas: ♘d7 y ♖ en la columna "a" contra ♔a7-b7. Este mate se puede repetir en todas las casillas de las bandas del tablero en la primera línea o en la octava, siempre que un peón le quite la casilla que está delante de su rey, pues el caballo puede sacarle simultáneamente las dos laterales.



1º 2º

A estas dos familias y algunas ramificaciones de las mismas pertenecen casi todos los mates de caballo y torre en el medio juego, y en su conocimiento se fundan infinidad de victorias sonadas entre jugadores de cartel. Algunos ejemplos aclararán más el concepto de estas posiciones típicas. Por lo pronto, podemos anticipar un detalle que quizá haya escapado a muchos: que torre y caballo pueden dar mate sin la cooperación de ninguna otra pieza propia o extraña, y que alfil y torre no. Para dar mate con alfil y torre, como hemos visto, es necesario que la casilla de escape del rey (la que está a salto de caballo del punto en que da mate la torre) esté ocupada por un peón adversario para quitarle la retirada al monarca agredido.
En cambio, torre y caballo dan mate puro y económico en la segunda de las dos posiciones que señalamos, pues el caballo de f6 quita la casilla de retirada g8 o h7 al rey adversario, al par que apoya a la torre, que da mate en h7 u g8.

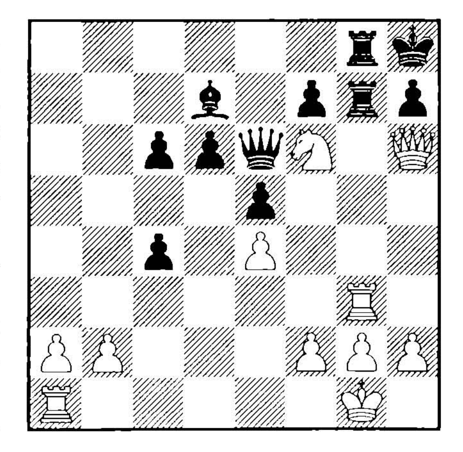
UN RECUERDO DEL TORNEO INCONCLUSO DE MANNHEIM

Este mate de torre y caballo es bastante común, y si bien no siempre permite ganar la partida, el conocimiento del mismo suele ser muy eficaz, pues la amenaza de llevarlo a cabo puede ser un recurso táctico que complique la tarea mental del adversario. Entre los muchos ejemplos simples que podrán mostrarse está el de una partida que el maestro alemán Post ganó en el torneo de Mannheim de 1914, inolvidable para los ajedrecistas, ya que se interrumpió por causa de la gran

Jugadores del torneo de Mannhein 1914.
Alekhine iba adelante con el impresionante puntaje de 9½ sobre 11 cuando estalló la Primera Guerra Mundial.

guerra, que se declaró cuando faltaban tres o cuatro ruedas para la total definición del concurso. Marchaba primero en ese momento el Dr. Alekhine, a quien se le adjudicó la victoria, y, además, se le tomó prisionero, pues era en ese entonces oficial de la armada imperial rusa.

La partida que nos ocupa llegó a la siguiente posición:



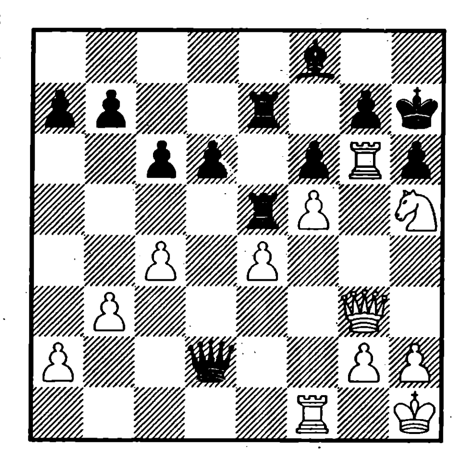
Para quien tenga clara idea del mate que estamos considerando, la solución del problema de las blancas en esta posición es muy clara. El caballo está en la

casilla típica y el mate que la mayoría intentaría dar en base a ♖h3 falla por la réplica ♕xh3 amparada en que el peón de g2 no puede moverse por la acción de la torre de g7. Pero a la vez el caballo de f6 ataca el punto g8 y esto sugiere a las blancas el simple, pero bonito mate, de:

1. ♕xh7+ ♖xh7
2. ♖xg8++

DEL TORNEO DE LA HAYA EN 1928

Entre el Dr. Treybal, de Checoslovaquia, y el suizo Henneberger se jugó en el Torneo de las Naciones, de La Haya, una partida que llegó a la siguiente posición:



Esta posición ofrece los elementos necesarios para iniciar una combinación con la base de un caballo en f6. Obsérvese que la casilla g8 está sin sostén y que hay dos piezas blancas que indirectamente actúan sobre ese punto del tablero. Sobra, pues, una, y esto, unido al conocimiento de los mates conjugados de caballo y torre, sugieren al Dr. Treybal, que jugaba con las blancas, la simple combinación que nace de:

1. ♖xf6! ♕e2

No 1. ....., gxf6 a causa de 2. ♘xf6+ y 3. ♕g8 ++.

2. ♖xh6+! gxh6

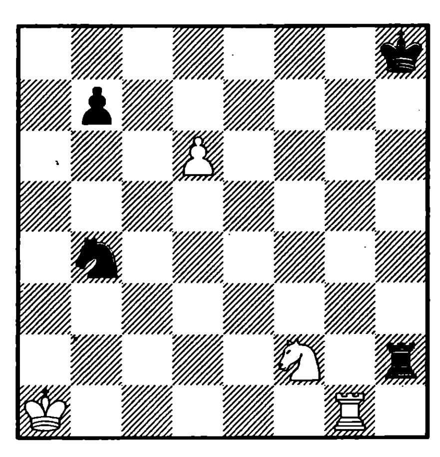
Si 2. ....., ♔g8 seguiría 3. ♘f6+ y 4. ♕g6 ++, y si 2. ....., ♔xh6; simplemente 3. ♕g6++.

3. ♘f6+ ♔h8
4. ♕g8++

Se objetará que este mate es con la dama, pero también se reconocerá que lo mismo habría sucedido si la dama fuera una torre, pues en este caso obra como esa pieza, cuyos movimientos posee.

TEMA PARA FINALES ARTÍSTICOS

El tema ha dado asimismo lugar a una serie de finales artísticos que no es del caso repetir, pero para mostrar hasta qué punto puede prepararse desde lejos el mate sin más elementos que las dos piezas protagonistas de la lucha, veremos una posición de un final de Troitzky, que aconsejamos resolver antes de ver la solución para que el lector practique y vea si con los datos suministrados puede hallar por sus propios medios el camino de la victoria.



Juegan las blancas y ganan, es el enunciado, y pronto se observa que el camino del triunfo no es claro. Pero la posición tiene ya una de las características para el mate, que es el rey negro emparedado en la columna "h" y la posibilidad de ir con el caballo en dos saltos a f6. Pero se observa que si se juega en seguida ♘g4 se seguiría ♖a2+, y luego ♔g7, zafándose con el rey de la precaria situación. Hay que buscar una maniobra intermedia y se hace ya más claro el camino del triunfo, que nace del avance del peón de d6, que tendrá por objeto simplemente alejar el caballo de b4, para que la torre carezca del punto de apoyo para el jaque en a2.

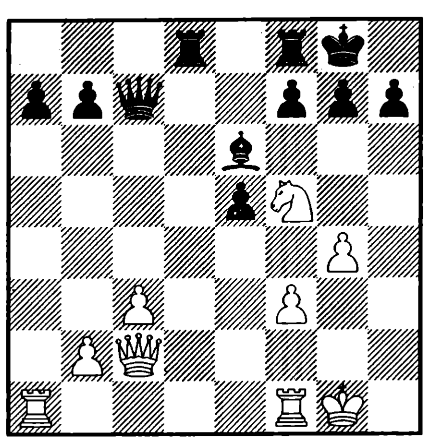
La jugada es, pues, 1. d7, ♘c6; y ahora hay que analizar nuevamente, pues si ♘g4 seguiría ♖d2 y no bastaría ♘f6, porque ♘e7 defendería el mate de la torre en g8. Por tanto, conviene quitarle al caballo negro esa posibilidad, y como el peón de d7 no hace falta para el mate que se está proyectando, es necesario hacer otra jugada intermedia antes de iniciar el plan ganador. Y se juega 2. d8=♕+, ♘xd8; 3. ♘g4, ♖h7; 4. ♘f6, ♖g7; 5. ♖h1+, ♖h7; 6. ♖xh7++. Otra vez el mate típico que nos ocupa, que a tanta cantidad de planes ha dado lugar.

La sucesión de combinaciones típicas que estamos comentando constituyen elementos valiosos para el ajedrecista. Le muestran cómo una serie de detalles coincidentes facilitan la labor del jugador y cuáles son los orígenes de una serie de combinaciones singulares en ajedrez; pero la gran mayoría de las mismas pertenece a familias perfectamente definidas y pondrían en graves riesgos a un jurado encargado de entregar a plena conciencia un premio de brillantez. ¿Quién no recuerda la familia de combinaciones de la «Inmortal», aquella combinación famosa en base a la entrega de las dos torres en la octava o primera línea, que ya hemos comentado en la página 58. Luego de aquella partida se produjeron una sucesión de combinaciones basadas en la misma idea con mayores o menores

variantes. Pero quedó grabada en la mente del jugador la posibilidad de esa entrega típica de piezas para distraer la dama rival y ganar tiempos en el ataque. Lo mismo pasa en casi todas estas combinaciones que estamos explicando, de familias más o menos comunes, pero conocidas en su base por los ajedrecistas fuertes y, por lo tanto, menos valiosas técnicamente de lo que se supone. Lo difícil y meritorio no es, pues, en esos casos el mate en sí, sino la mayor o menor dificultad táctica que haya debido vencerse para desenmascarar el mate, que casi siempre está oculto entre la maraña de complicaciones de una posición.

Una combinación típica, pero falsa

Proseguiremos ahora con los mates de torre y caballo que hemos visto, pero correspondientes a otra familia que la que hasta ahora nos ha ocupado. Veremos una posición de mate que motivó una combinación de Chigorin, tan falsa como instructiva Se produjo en el torneo de Moscú de 1900.



En este ejemplo las blancas tienen el esqueleto de una posición de mate que detallamos anteriormente, en base a la siguiente situación: ♘e7-♖h1 contra ♔h7 y g7. Para lograrla, haría falta poder dar jaque en e7 con el caballo y luego de ♔h8, seguir con ♕xh7+ y luego ♖h1++. Pero hay dos obstáculos serios. Primero, la dama negra de c7 que evita el jaque de caballo, y luego, el monarca blanco de g1, que obstruye la acción de la torre. Chigorin sabe esto y observa que si ♖xa7 perderá la torre después de ♕b6+, pero vincula ambas ideas y logra ganar la partida en notable forma, especulando con la ingenuidad de su rival. Simula incurrir en un error y tiende una celada en base a la idea que estamos explicando. Veamos:

1. ♖xa7! ♕b6+?

Esta es la jugada que las blancas esperaban y que de un golpe resuelve los dos obstáculos que se oponían al mate, pues al dar el jaque la dama deja de fiscalizar la casilla e7 y las blancas sacarán el rey de la primera línea. En cambio, las negras ganaban fácilmente por medio de ♗xf5 primero.

2. ♔g2 ♕xa7

Aún la jugada justa era ♗xf5.

3. ♘e7+ ♔h8
4. ♕xh7+! ♔xh7
5. ♖h1++

Como se observa, se ha llegado al mate típico que estamos considerando por medio de una simple maniobra táctica, errónea, pero que ha prosperado en mérito al desconocimiento que de la misma tenía el jugador que conducía las negras.

EL MISMO MATE EN EL RUY LÓPEZ

Más típicamente se observa este mate en la siguiente partida del Dr. Lasker, que es en realidad una maniobra conocida del Ruy López.

BLANCAS: LASKER
NEGRAS: N. N.

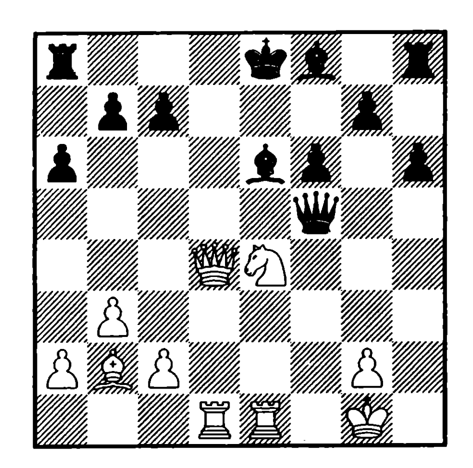
1.	e4	e5	8.	♖xe5+	♗e7
2.	♘f3	♘c6	9.	♘d5	O-O
3.	♗b5	♘f6	10.	♘xe7+	♔h8
4.	O-O	♘xe4	11.	♕h5	d6
5.	♖e1	♘d6	12.	♕xh7+	♔xh7
6.	♘c3	♘xb5	13.	♖h5++	
7.	♘xe5	♘xe5			

Se observa en esta partida exactamente la misma idea. Las negras poco han hecho para evitarlo, ya que la jugada 11...., d6; sólo ha servido para facilitar la tarea del blanco; pero lo que a nosotros nos interesa es mostrar cómo el conocimiento de estas posiciones típicas de combinación orienta las maniobras de muchos jugadores, aun cuando se llamen Lasker, y que gran parte de las combinaciones extraordinarias que se registran en la historia del ajedrez son en realidad ideas simples y añejas, más o menos confusas en su realización táctica.

LA VICTORIA DE POLLOCK EN 1893

Otro tipo común de mate de torre y caballo es el que se produjo en una conocida partida disputada por Pollock en el torneo de Buffalo, de 1893. (Ver diagrama en la página siguiente.)

En esta posición el esqueleto del mate de caballo y torre es el siguiente: ♘f7-♖d8 contra ♔c8-b7-c7



No es fácil aparentemente llegar a esa posición, pero la mala situación del rey negro, propenso a una serie de descubiertos, facilita la maniobra, en apariencia muy compleja. La forma de llegar a esa posición —que invitamos a los lectores traten de hallar por su cuenta antes de seguir adelante, para familiarizarse con este tipo de análisis— es como sigue:

1. ♕d7+ ♗xd7
2. ♘d6+

Como se observa, el primer obstáculo se salva fácilmente. Ahora el rey debe irse a d8, y se puede optar entre recobrar la dama o seguir investigando para ver si es posible cosechar un fruto más importante. Y esto se logra si se tienen presentes las posibilidades de mate a que da lugar una primera línea que carezca de la protección de las torres. En este caso la torre rey esta obstruida por el alfil rey, y esto facilita la tarea de quien desea explotar esta deficiencia de la primera línea. Sigue, pues, con:

2. .... ♔d8
3. ♘f7+ ♔c8

Y se ha llegado a colocar el rey en la posición deseada y el caballo agresor también. Sólo resta eliminar el alfil de d7, que impide el mate de ♖d8, y esto ya es más fácil. Para algo existe el recurso táctico del sacrificio.

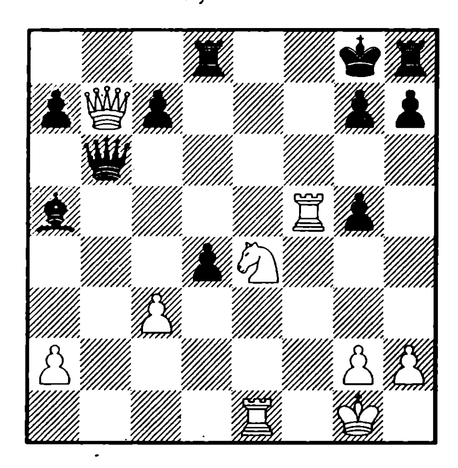
4. ♖e8+! ♗xe8
5. ♖d8++

Combinación notable, difícil de hallar, pero facilitada para quien tenga siempre presentes estas posiciones características de mate, que son las que han iluminado la senda de muchos ajedrecistas.

Que hay identidad de posiciones y de ideas en ajedrez nos lo muestra la posición que se produjo en una partida entre el alemán Post y un aficionado en el torneo de Berlín de 1923. Fue exactamente la misma situación anterior, con las únicas diferencias de que las negras tenían el peón en a7 y no en a6, y que las blancas tenían un alfil en h4 y el peón en c3 y no en c2. Lo demás era exactamente igual, así como el mate que se produjo. Y lo más probable es que Post no recordara esta partida, sino que encontró el mismo camino de la victoria por su conocimiento de este tipo de posiciones.

UNA OBRA MAESTRA BRASILEÑA

Parecida combinación se produjo en el final de la famosa partida entre el maestro brasileño Caldas Vianna, una de las legítimas glorias del ajedrez sudamericano, y Silvestre.



En este momento las blancas hallaron una jugada notable, de problema, que crea innumerables dificultades a las negras. Invitamos al lector a estudiar la posición antes de seguir adelante y ver si capta la idea del maestro. Las blancas deben tratar de sacar provecho de la posición defectuosa del monarca negro que está, en realidad, «a tiro de mate». Es decir, que el primer jaque podría ser fatal para las negras, y esto permite a Caldas Vianna hallar la siguiente bonita jugada:

1. ♘d6!!

Se apoya la dama, que no puede ser capturada, pues luego de 1. ....., ♕xb7; 2. ♘xb7 las blancas ganan una pieza. No puede ser eliminado el caballo con la torre por ♖e8 ++. Tampoco con el peón por 2. ♕d5 o ♕f7++. Asimismo, la dama no puede capturarlo por 2. ♕b3+, seguido si 2. ....., ♕d5 de 3. ♕xd5+ y luego ♖e8 ++. Hay, pues, un perfecto engranaje de mates que nacen de la nada envidiable situación del monarca negro; pero, en realidad, todo esto no se justificaría si el blanco no tuviera algo más que la subalterna idea de explotar un error de cálculo del rival. Lo que desea el blanco es poder dar un jaque en d5 con la dama, y para eso ha puesto la barrera del caballo.

1.	....	dxc3+
2.	♔h1	h6
3.	♕d5+	♔h7
4.	♕e4	

Amenaza un descubierto ganador.

4.	....	♔g8
5.	♕e6+	♔h7
6.	♖f6	

Esta jugada amenaza 7. ♖xh6+ y luego ♕f7++.

6.	....	♖hf8
7.	♕f5+	♔g8
8.	♖xf8+	♖xf8
9.	♕xf8+	♔xf8
10.	♖e8++	

Y una vez más todas las amenazas de mate anteriores han sido para finalizar la lucha con este mate típico de caballo y torre, muy similar en su idea a los antes estudiados.

CAPÍTULO III

MATES DONDE GRAVITAN ALFILES Y CABALLOS

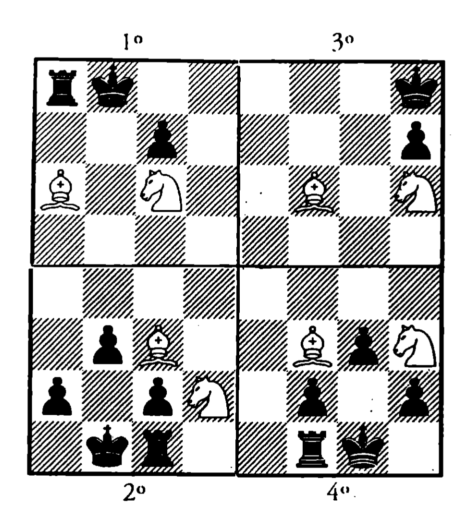
No son, por cierto, tan frecuentes las posiciones de mate típicas en las que por únicos elementos para consumar la victoria el vencedor dispone de alfil y caballo, luego de una serie de maniobras intermedias para alcanzarla. No nos referimos al final de alfil y caballo contra rey, final teórico que en cualquier texto está más o menos bien tratado, sino a las combinaciones de mate que tienen por tema central la acción conjugada de estas dos piezas. Para que el mate de alfil y caballo contra rey se produzca es necesario, por lo menos, que una de las casillas del bando del rey agredido esté ocupada por un peón propio, para que le reste una de las vías de escape. Es decir, que, como en el caso del mate típico de alfil y torre, no se puede dar con el exclusivo concurso de esas solas piezas. Algunos peones rivales deben entorpecer la huida del monarca. No sucede lo mismo con el caballo y la torre, que pueden dar mate por sus propios medios sin el concurso de ningún otro elemento.

Posiciones típicas de este mate

Las posiciones de mate por medio de alfil y caballo se producen, como las otras que hemos visto, con el rey en la banda, es decir, en la primera línea o en la octava, en la columna "h" o en la "a". En su mayoría estas posiciones pueden plantearse en otras casillas de la primera línea.

Por ejemplo:

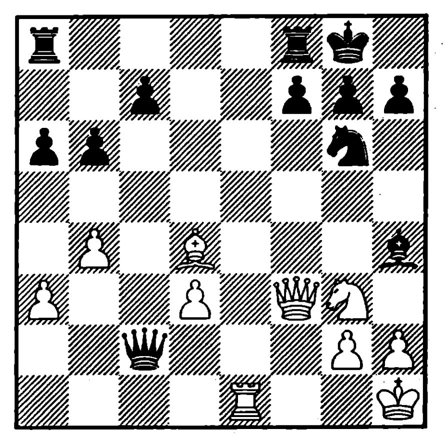
En el diagrama de la página siguiente se grafican las cuatro posiciones más usuales en este tipo de mates y las que han dado lugar a una mayor serie de desenlaces y combinaciones lucidas. Debe tenerse en cuenta que el mate no se produce exclusivamente por la acción del alfil en f6, f3 o c3. Lo mismo sucede con el alfil en cualquier otra casilla de la gran diagonal, ya que ejerce idéntica



función fiscalizadora. En realidad, se trata de aquellas posiciones en que el alfil le quita al monarca dos de sus casillas de escape. Y si lo hemos puesto en f6, en el caso 2 podría haber estado en e5 o d4, es porque era necesario fijarle una casilla dentro de las diagonales típicas que se combinan con la posición del caballo.

Sacrificios fáciles de hallar

Ahora iniciaremos una serie de ejemplos que permiten observar cómo surge la idea del mate con el conocimiento de estas posiciones características y cómo se hace más fácil combinar en esos casos.



En esta posición jugaban las blancas, que tenían calidad de menos y, además, un peón perdido. La posición no es muy halagüeña, pero la acción dominante del alfil en la gran diagonal y el conocimiento de los recursos que brotan de esa acción conjugada con la de otras piezas permiten a las blancas idear una maniobra que es en realidad una celada. Veamos:

1. ♘f5!

Con esta jugada se entrega la torre, aparentemente sin compensación.

1. .... ♗xe1?
2. ♘h6+ ♔h8

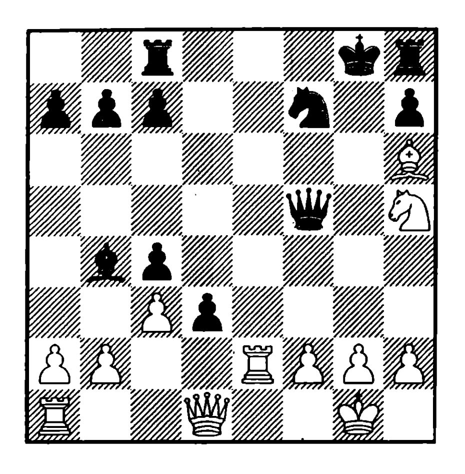
No sería bueno 2. ....., gxh6, a causa de ♕f6!, con mate inevitable en g7.

3. ♕f6! (1-0)

Esta bonita jugada de sacrificio es el secreto de la celada y funda su fuerza en la posición típica de mate, que se produciría luego de 3. ....., gxf6; 4. ♗xf6++. Como es natural, las negras abandonaron, pues si 3. ...., ♖g8, seguiría ♘f7++.

SACRIFICIO DE DESVIACIÓN

En una partida disputada en París durante el año 1927 entre Gundin y Bondarevsky, se llegó a la siguiente posición:



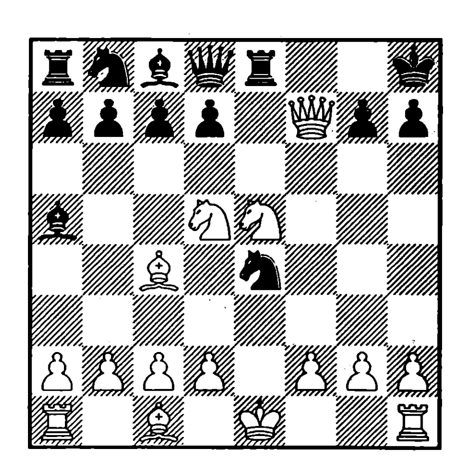
La posición es crítica. Las negras amenazan la torre de e2, el caballo ,de h5 y el alfil de h6. Se debe analizar cuidadosamente, pues hay detalles característicos de una posición de mate de caballo y alfil. Si la dama negra no estuviera en f5, seguiría ♘f6. ¿No habrá alguna manera de alejar la dama de ese sector, ya que para dar ese mate sólo son necesarios el alfil y el caballo? Esta última parte de la reflexión permite hallar la combinación ganadora en base a un doble sacrificio de piezas valiosas. Invitamos a que el lector trate de descubrirla por sus propios medios luego de la explicación que acabamos de dar, ya que en ella está el hilo del problema.

1.	♖e8+	♖xe8
2.	♕g4+	♕xg4
3.	♘f6++	

Como se observa, la maniobra ganadora no ha sido difícil, porque las blancas conocían claramente la meta a que deseaban llegar. La tarea se vio facilitada por el hecho de que la dama negra estaba sin apoyo, y, en realidad, la jugada ♕g4+ era un jaque doble a rey y reina que forzaba la captura.

LA VENTAJA EN DESARROLLO

Muy ingeniosa es la maniobra que se produjo en la partida entre Wishniakov y Owen en el torneo de Nijni-Novgorod de 1904. La posición era la siguiente:



En esta posición jugaban las blancas, que tienen superioridad de material ofensivo, ya que las fuerzas negras están sin juego, mientras que su adversario dispone de cuatro piezas sobre el monarca negro.

Esto, unido a la idea de mate conocida, sugiere a las blancas la siguiente combinación ganadora:

1. ♕g8+! ♔xg8

No servía 1. ....., ♖xg8 por ♘f7++, el conocido mate Greco-Filidor.

2. ♘e7+

La fuerza de este jaque descubierto es muy grande. Obliga a mover el rey, que no puede regresar a h8 por ♘f7++, y en consecuencia lo fuerza a colocarse en f8, donde se llega a una de las posiciones típicas que señalamos al iniciar este capítulo.

2. .... ♔f8
3. ♘g6+ hxg6
4. ♘xg6++

El mate se ha producido con el caballo en g6 y el alfil en la diagonal a2-g8, pero es exactamente el mismo que esbozamos con el caballo en h6, el alfil en la gran diagonal y el rey en g8. La combinación final es bonita, pero tiene relativo mérito por lo vulgar de la idea de mate. Vulgar, se sobreentiende, para los jugadores experimentados.

Similar idea, pero magistralmente explotada, la hemos visto en la partida de Mieses del capítulo “Los Ataques al Enroque” y en el final Fox - Bauer del capítulo “Tiempo contra Material”.

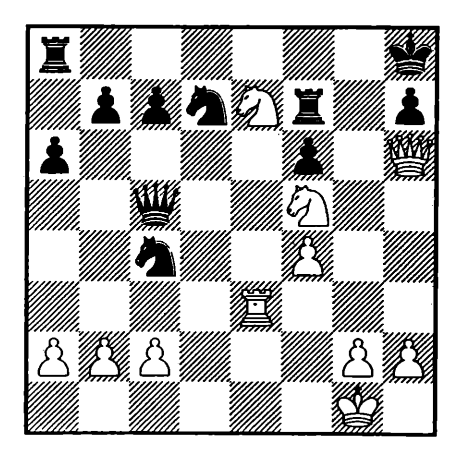
CAPÍTULO IV

COMBINACIONES BASADAS EN DOS CABALLOS Y MATES CON DOS ALFILES

De la familia de mates realizados con la base exclusiva de piezas menores no cabe duda que son los dos caballos las piezas menos eficaces para llegar a ese fin. Pocas son, en realidad, las posiciones típicas de mate realizadas por medio de esas piezas; pareciera que la característica natural de las mismas, que les impide llegar al mate en los finales de rey y dos caballos contra rey, subsistiese en gran parte de las posiciones. A pesar de esto, es posible señalar algunas posiciones típicas; pero antes es prudente que establezcamos algunas características de las mismas.

Para dar mate con dos caballos es necesaria la cooperación de tres o cuatro piezas adversarias, y, precisamente, las maniobras intermedias para obligar a que el rival ocupe con fuerzas propias los cuadros de escape son la parte valiosa de algunas combinaciones que mostraremos.

Un ejemplo del príncipe Dadian



El príncipe Dadian de Mingrelia, que se caracterizó por su estilo agresivo y que ha legado a la bibliografía ajedrecística una serie de partidas bonitas, aunque técnicamente defectuosas, disputó en 1892 una partida que llegó a la situación reproducida en el diagrama.

Jugaban las blancas, que conducía el príncipe Dadian, quien halló una bonita posición de mate en tres jugadas, que invitamos a los lectores a que busquen

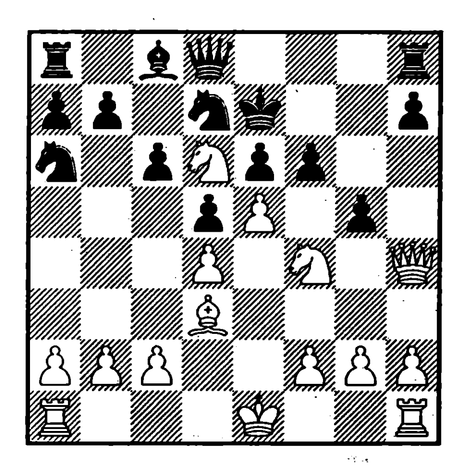
para aguzar de esta suerte las ideas típicas de combinación que estamos considerando a través de nuestros últimos capítulos. El mate se produce de la siguiente manera:

1. ♘g6+ ♔g8
2. ♕g7+ ♖xg7
3. ♘h6++

Hemos visto con qué habilidad las blancas, mediante el sacrifieio de la dama, han obligado a la torre negra a colocarse en g7, restándole de esta suerte el cuadro de escape al rey.

EL SACRIFICIO COMO MANIOBRA INTERMEDIA

Veremos ahora otra posición típica de mate con dos caballos, y no por cierto difícil de producirse. ya que se trata de una situación a la que es fácil arribar en ciertas variantes de la Defensa Francesa en cuanto las negras no jueguen con exactitud:



A esta posición se llegó en una partida que se disputó en un torneo holandés, realizado en Amsterdam en el año 1902. Conducía las blancas el maestro Speyer, a quien correspondía jugar en ese momento, y halló una maniobra que le permitió dar mate en dos jugadas basado en la acción de ambos caballos.

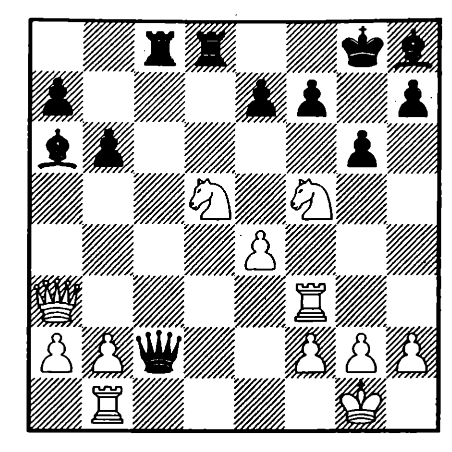
Se observará que el rey negro tiene cuatro casillas de escape tomadas por sus propias piezas, y que otras dos están fiscalizadas por el caballo blanco en d6; bastaría, pues, quitarle con el otro caballo la casilla f8 y a la vez darle jaque en e7, lo que se logra fácilmente desde g6. Pero surge un obstáculo, que es el peón de h7 de las negras. Dicho todo esto, poco ha de costar a la mayoría de los aficionados encontrar la ruta de la victoria, que es la simple jugada de sacrificio ♕xh7+, seguido de ♘g6++.

Para completar esta breve reseña de mates en base a la acción de los dos caballos veremos este final de partida que se produjo en una sesión de simultáneas realizada en nuestro país hace algunos años.

UN EJEMPLO NUESTRO

En esa posición jugaban las blancas conducidas por el autor, quien, en base al conocimiento de estas posiciones típicas de mate, halló una combinación

decisiva, mediante la siguiente maniobra:



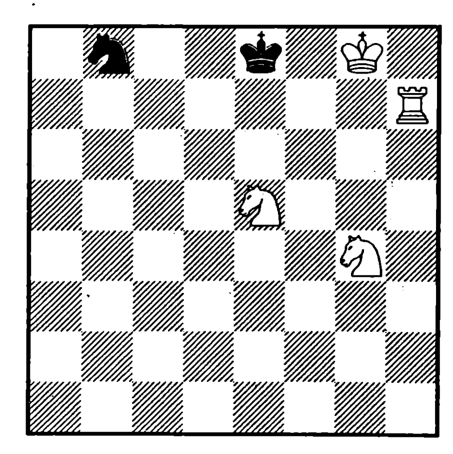
1.	♘dxe7+	♔f8
2.	♘xg6+	♔g8
3.	♕f8+	♖xf8
4.	♘ge7++	

Hemos visto una combinación bonita, cuyo principal secreto ha residido en la maniobra de sacrificio ♕f8+, que tenía por idea central la de quitarle al rey negro la casilla de escape de f8. Se trata de uno de los mates típicos de dos caballos, más aplicables en determinado tipo de posiciones: cuando el rey adversario ve entorpecida su movilidad por la congestión de las propias fuerzas en derredor de él.

El problema de Musset

Hemos observado cómo infinidad de combinaciones se producen porque determinados defectos de desarrollo las facilitan. Sabemos que la no fiscalización amplia de la primera línea es muy grave; que un enroque sin un caballo en f6 es fácilmente atacable; que las propias piezas, entorpeciendo la huida del rey, acaban de facilitar las combinaciones y que aun dos caballos, los vilipendiados dos caballos, suelen dar mate por sus propios medios si la posición rival ofrece algunos defectos serios. Y precisamente hablando de mate de dos caballos no resistimos a la tentación de reproducir un famoso e instructivo problema atribuido al poeta francés Alfredo de Musset, que fue un entusiasta y calificado ajedrecista.

Juegan las blancas y dan mate en tres jugadas. Interesante resultará que el aficionado trate de resolverlo antes de seguir adelante, para captar la idea de que es en realidad un ingenioso mate de dos caballos. Como se sabe, la dificultad única para dar mate con estas dos piezas cuando están solas en el tablero en su acción contra el monarca adversario, estriba en que deben ahogar al rey antes de darle mate.



En este caso, de Musset aprovecha una idea tendiente a obligar a que el caballo adversario quite una casilla vital al rey y tenga la desagradable obligación

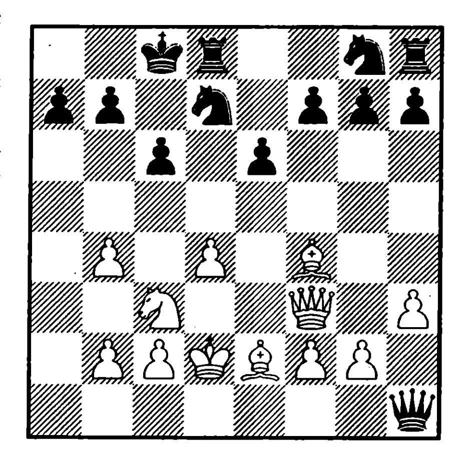
de jugar, para permitir un mate típico de dos caballos, que se produce con

1. ♖d7! ♘xd7
2. ♘c6! ♘ se mueve
3. ♘f6++

Pero más usuales que los mates de dos caballos que hemos visto y que no tienen muchos antecedentes en la bibliografía ajedrecística, son los de dos alfiles. La característica de estas piezas, que pueden agredir desde lejos al rey adversario y quitarle varias de las casillas de huida, ha dado lugar a una serie considerable de mates, aunque todos de muy parecida factura.

EL MATE DE DOS ALFILES

En lugar de dar la posición típica de los mismos, mostraremos una posición que se produjo en una exhibición de simultáneas realizada por el maestro peruano Canal en 1934. Y damos esta posición (véase diagrama), porque se trata del esqueleto de una serie de temas de combinación más complejos que desarrollaremos progresivamente.



En realidad lo que a nosotros nos interesa de esta posición es la situación de seis piezas del tablero, a saber: el rey negro, cuya posible huida está anulada por el alfil blanco de f4; el alfil de e2, que daría mate en a6 de no existir el peón de b7 negro; la torre y el caballo negros de d8 y d7, respectivamente, que hacen las veces de una pared que impide al rey negro alejarse del lugar donde está situado, y, finalmente, la dama blanca, que amenaza el peón de c6 que en realidad no está defendido, ya que el peón de b7 es imprescindible para evitar ♗a6++. Dicho lo cual, simple ha de resultar encontrar la maniobra típica ganadora, que se produce mediante la sencilla jugada ♕xc6+.

Hemos visto, en realidad, más que una posición ganadora el esqueleto de las posiciones típicas ganadoras basadas en la acción combinada de dos alfiles. Varios son los ejemplos que mostraremos, coincidentes con el tema, pues abundan las partidas bonitas en las que gravitó de poderosa manera el plan que nos ocupa .

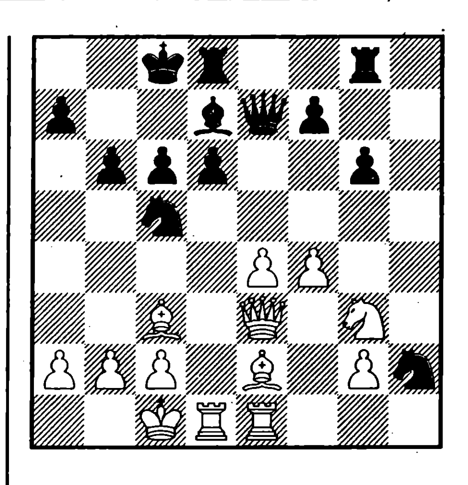
UNA PARTIDA TÍPICA

Iniciaremos los ejemplos de partidas con una que se realizó el 10 de septiembre de 1917, en un torneo interno del Círculo de Ajedrez. La partida, a pesar de

algunos defectos técnicos de apertura, tiene especial valor por la forma en que las blancas crearon una posición de mate de la familia que nos ocupa.

BLANCAS: GRAU
NEGRAS: PALAU

1.	e4	e5
2.	♘c3	♗c5
3.	♘f3	d6
4.	d4	exd4
5.	♘xd4	♗xd4
6.	♕xd4	♕f6
7.	♕e3	♘e7
8.	♗d3	♘g6
9.	♘d5	♕d8
10.	h4	c6
11.	♘f4	♘e5
12.	♘h5	g6
13.	♘g3	♗e6
14.	♗d2	♘bd7
15.	h5	♕f6
16.	♗c3	♖g8
17.	hxg6	hxg6
18.	f3	♕e7
19.	O-O-O	♘c5
20.	♗e2	b6
21.	f4	♘g4
22.	♕f3	♗d7
23.	♖he1	♘h2
24.	♕e3	O-O-O



(Véase el diagrama siguiente)

EL PORQUÉ DE UNA COMBINACIÓN

No hemos hecho ningún comentario a todas las jugadas anteriores de la partida, porque en realidad lo que a nosotros nos interesa ahora, de acuerdo con el tema que estamos considerando, es el momento de ella en que se inicia la combinación que tenga por base el mate típico de los dos alfiles. Y el momento es precisamente éste.

Las blancas observan los siguientes detalles fundamentales que les permiten realizar la combinación, aparentemente atrevida. Los enumeramos a continuación: 1º El rey negro no puede huir hacia el flanco rey, porque la barrera característica de las propias piezas se lo impide. 2º El alfil blanco de e2 puede dar jaque en a6 en el momento oportuno, ya que el único obstáculo que se opone, el caballo de c5 negro, puede ser eliminado mediante el sacrificio de la dama. 3º El dominio de la diagonal e5-b8 puede ser logrado por medio del sacrificio

de la torre de d1. Queda ahora, que tenemos las ideas dispersas y poseemos los distintos eslabones del plan ganador, la tarea más simple, que es la de hallar el procedimiento táctico para ordenar las jugadas a realizarse. La partida se gana así:

25.	♖xd6	♕xd6
26.	♗e5	♕e6

Es evidente que la torre blanca debió ser capturada para no perder un peón el negro sin ninguna compensación y que ahora ♕e7, en lugar de ♕e6 habría sido un grave error, porque luego de ♕xc5 las blancas amenazarían mate y atacarían la dama.

27.	♕xc5	♕xa2

En realidad, la partida se desvía ahora por otro curso. Las negras evitan el mate por medio de una maniobra que sólo sirve para dilatar la derrota. Pero aun cuando el mate de los dos alfiles no se haya producido, es a todas luces claro que él ha sido el tema estratégico de la victoria blanca.

28.	♕d6	♕a8+
29.	♔d2	♕a5+
30.	b4	♗e6

Única para evitar el mate.

31.	bxa5	♖xd6+
32.	♗xd6	♖d8
33.	e5	b5
34.	♔c3	♘g4
35.	♗f3	♔b7
36.	♔b4	♘h6
37.	♔c5	♖c8
38.	♖h1	♘f5
39.	♘xf5	♗xf5
40.	♖h7	♗e6
41.	g4	(1-0)

CAPÍTULO V

DOMINIO DE LA COLUMNA "h" SOBRE EL ENROQUE

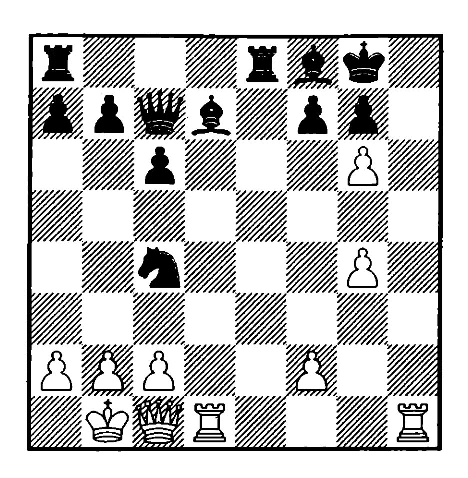
No insistiremos en el mate combinado de los dos alfiles, si bien podrían citarse infinidad de partidas donde la idea del mismo fue la animadora de combinaciones famosas, ya que, de hacerlo, deberíamos extender demasiado este curso sobre los temas de combinación que nos ocuparon. Ahora mostraremos primero, escuetamente, algún mate típico, especulando en el dominio de la columna torre sobre el enroque, para considerar en seguida la generosa familia de los llamados mate Filidor, que han dado origen a infinidad de victorias espectaculares, pero fáciles para quien tenga grabada la posición típica de estos mates.

En esta serie de capítulos estamos explicando cuáles son las armas de que hacen uso los jugadores fuertes para triunfar. A menudo se encuentra algún ajedrecista novato que cree en la existencia de jugadas raras que no se explican y atribuyen a ellas la victoria. Son éstas lo mismo que las famosas estocadas secretas de las novelas de otrora. En ajedrez tampoco hay estocadas secretas. Lo que hay es un mayor o menor conocimiento de detalles para captar posiciones típicamente ganadoras y realizar, en mérito a estos detalles, el plan ganador.

MATES CON LA DAMA

Estudiaremos ahora el anunciado mate típico por medio de la dama en la columna "h" cuando el rey adversario está en g8 y fiscaliza la casilla h7. Por ejemplo: g6 contra ♔g8-g7- ♖f8. Se observa en este caso que un jaque con la dama en h7 sería mate, y la idea simple que hemos señalado ha originado algunas combinaciones lucidas. Por ejemplo, la del final que insertamos:

En la posición del siguiente diagrama, vulgar por cierto, las blancas tienen tres piezas menos, pero una acción de ataque recta sobre el monarca enemigo. Si la



dama estuviera en h1, el mate sería en una jugada, pero desgraciadamente está la torre en ese lugar y las negras amenazan gxf, haciendo desaparecer el peón de g6, eje de toda posible combinación.

La única posibilidad de ganar radica en jugar con la máxima energía para anticiparse a ese cambio de peones y no es difícil hallar la maniobra ganadora, especialmente si recordamos las palabras antedichas para ésta posición: "Si la dama estuviera en h1 habría mate en una jugada". Pues ¿quién nos impide colocarla, ya que disponemos del milagroso expediente del sacrificio, que suele facilitar tantas maniobras a primera vista imposibles? La forma de ganar es, pues:

1.	♖h8+!	♔xh8
2.	♖h1+	♔g8
3.	♖h8+	♔xh8
4.	♕h1+	♔g8
5.	♕h7++	

Visto el mate, parece muy simple, como en realidad lo es. Lo único que hace falta para aplicarlo en todos los casos similares es comprender que en estas posiciones de mates típicos las únicas piezas fundamentales son las dos que deben dar el mate (en el presente ejemplo peón y ♕) y que el sacrificio de las demás debe ser considerado siempre en aquellos casos en que sólo así sea posible evitar la jugada niveladora del rival. El sacrificio es, en este final un simple plan táctico para ganar tiempos, pues, como en el caso precedente, sirve para limitar al extremo las réplicas del adversario.

El mal llamado mate Filidor

Una injusticia histórica

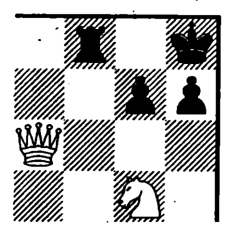
Veremos ahora el antiguo mate mal llamado Filidor, ya que en realidad su origen es muy anterior. En los tiempos del Greco ya se conocía, como lo demuestra la siguiente partida que en 1619 jugó el entonces campeón del mundo:

1.	e4	e5
2.	♘f3	♘c6
3.	♗c4	♗c5

4.	O-O	♘f6
5.	♖e1	O-O
6.	c3	♕e7
7.	d4	exd4
8.	e5	♘g4
9.	cxd4	♘xd4
10.	♘xd4	♕h4
11.	♘f3	♕xf2+
12.	♔h1	♕g1+
13.	♖ o ♘xg1	♘f2++.

Esta partida, que se encuentra insertada en el libro del propio Greco, muestra cómo ha sido de injusta la designación de mate Filidor a esta idea de encerrar al rey adversario, para rematarlo con un jaque de caballo.

Pero en realidad no es ni mucho menos lo más importante el saber quién ideó esta maniobra, sino el ver cómo puede aplicarse y lo dilatado de su horizonte. Bastará decir que hay miles de partidas que han terminado con ese mate típico, a pesar de que no hay dos exactamente iguales. La idea ha sido la misma, pero trabajada de otra manera, y la verdadera belleza del esfuerzo ha estado precisamente en la mayor o menor complejidad de las maniobras intermedias.

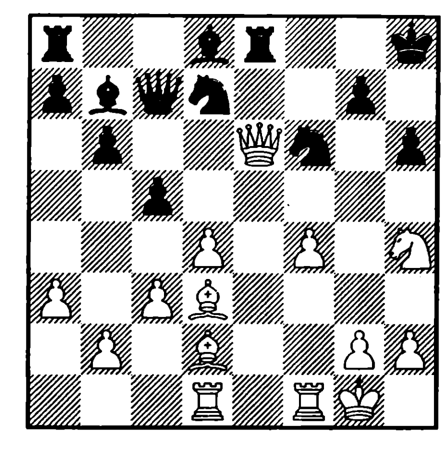


Sabemos que la posición desnuda de nuestro mate es la siguiente: Blancas: ♕e6, o cualquier casilla de la diagonal desde a2, y un caballo en g5, e5 o d6, o cualquiera otra, desde la que pueda ir a f7, contra ♔h8-♖f8- g7-f7. Es decir, que este mate exige que el rey no pueda moverse ni a h7 ni a g7, y que el caballo que da jaque en f7 no pueda ser capturado, por la posibilidad de que la dama dé mate en la octava línea, o que al menos se gane calidad.

Conocemos la posición base que permite dar el conocido mate que nos ocupa, en este caso un poco más trabajado que en la posición anterior, por medio de 1. ♘f7+, ♔g8; 2. ♘h6+, ♔h8; 3. ♕g8+, ♖xg8; 4. ♘f7++. Este es, en realidad. el mate característico, que tiene la particularidad de la maniobra del jaque descubierto con el caballo, para llevarlo a h6, desde donde domina la casilla g8 y obliga así que al jaque de ♕g8 sea la torre la que se vea en la triste necesidad de ahogar a su propio rey, y favorecer el mate ahogado, que es base de nuestro tema.

Un ejemplo de Alekhine

En la posición del diagrama siguiente, las blancas, conducidas por el Dr. Alekhine, planearon el mismo mate que hemos visto antes. La dificultad de que el peón negro esté en h6 y no en h7 se halla subsanada por el hecho de que el alfil



blanco de d3 quita la casilla h7 al monarca rival. Las negras atacan la dama y, por lo tanto, el blanco debe dar mate por medio de una larga maniobra del caballo, que le permita capturar, con jaque, el peón de h6, para apoyar el jaque de ♕g8. ¿Cómo hacerlo? Pues muy fácilmente, así:

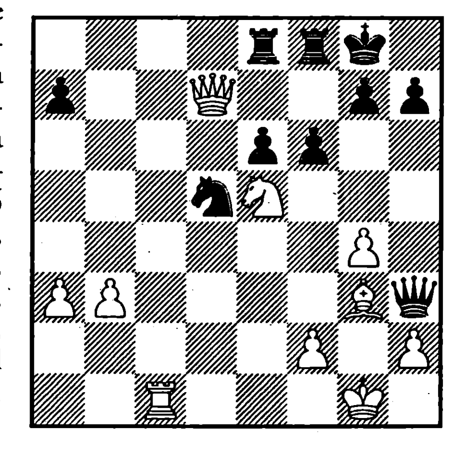
1.	♘g6+	♔h7
2.	♘e5+	♔h8
3.	♘f7+	♔g8
4.	♘xh6+	♔h8
5.	♕g8+	♖xg8
6.	♘f7++	

Hemos visto, pues, el mismo mate con algunas variantes accesorias, pero en realidad típicamente el mate de un caballo luego de la entrega de la dama apoyada por el propio caballo, para obligar a que una pieza rival le quite la casilla de escape al rey. En este caso, como en todos los del mate mal llamado Filidor, la casilla de escape única del monarca y que se le quita, es la de g8.

Variaciones sobre el tema de Greco

Ya más complicada es la idea en la posición que ahora insertaremos. En ella se produce otro mate, pero la idea central de toda la maniobra es la del mate típico que nos ocupa:

La posición es típica. El caballo blanco está en e5, el rey negro se encuentra limitado por los peones de g7 y h7 y sólo sería necesario poder jugar ♕xe6+, para que el mate pudiera producirse. Hay, pues, que tratar de hallar una maniobra que obligue a retirar la torre negra de e8, y surge con meridiana claridad la jugada típica ♖c8, que ataca la torre de e8 negra con un aparente sacrificio de torre, pues, en cambio, obliga a colocar la torre en c8 y facilita la combinación de mate, ya que la dama desde e6 también ejerce acción sobre ese cuadro, como se produciría después de 1. ....., ♖xc8; 2. ♕xe6+, ♔h8; 3. ♘f7+, ♖xf7; 4. ♕xc8++. Si en vez de 3. ....., ♖xf7 siguiera 3. ...., ♔g8, llegaríamos al mate que nos ocupa con 4. ♘h6+, ♔h8; 5. ♕g8+, ♖xg8; 6. ♘f7++.

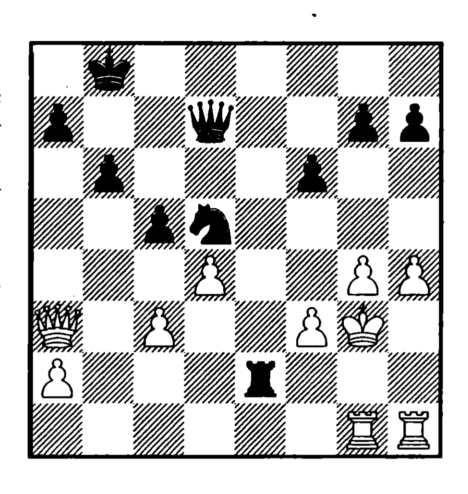


Las negras jugaron para evitar eso así:

1. ♖c8 ♖e7
2. ♕d8! ♖ef7
3. ♘d7!

forzando a las negras a decidirse y ganando fácilmente. La maniobra final no pertenece a la familia que nos ocupa, pero ha sido posible merced, precisamente, al conocimiento de aquélla, que fue el primer eslabón de la victoria.

DISTINTA POSICIÓN, PERO IGUAL IDEA



Finalmente examinaremos otro mate de parecida factura, pero en otro sector del tablero. Veamos:

En esta posición juegan las negras y ganan por la misma maniobra anterior. Se objetará que ahora el rey blanco no está en la primera línea pero se podrá ver que, si en realidad se halla en la tercera, no puede retroceder a la segunda línea por la acción de la torre negra en e2, que le quita esa posibilidad. Quiere decir que está reducido a la tercera línea y sólo dispone de las casillas h3 y g3, que equivalen a la de h1 y g1 del mate Filidor. El caballo negro del d4 domina la casilla f4 de las blancas, en este caso equivalente a la de f7 por la posición del rey negro, y el mate que se produce es igual a los anteriores.

1. .... ♕d6+
2. ♔h3 ♘f4+
3. ♔g3 ♘h5+
4. ♔h3 ♕g3+
5. ♖xg3 ♘f4++

Se observa una maniobra idéntica, porque la situación de la torre negra crea al rey blanco los mismos problemas que cuando está en la banda del tablero.

Muchos más son los ejemplos de mate de esta misma familia y de combinaciones lucidas que se han originado por medio de este tipo de jugadas, que tanto asombran a los jugadores principiantes y que en realidad tienen técnicamente sólo un mérito muy relativo. Revelan conocimiento pero no ingenio, y si bien deben ser conocidas y aprovechadas en cada oportunidad que se presenta, no pueden ser aplaudidas como obras superiores de la técnica ajedrecística.

CAPÍTULO VI

LOS MATES EN LA OCTAVA LÍNEA

No serán pocos los aficionados que, al conocer el tema que vamos a considerar, crean que el mismo es inferior a sus conocimientos. ¿Quién no sabe dar un mate con una torre en la octava línea cuando el rey adversario está inmovilizado? Sin duda, todos los que hayan aprendido a mover las piezas, y probablemente no habrá ninguno que no haya ganado o perdido varias partidas con ese infantil procedimiento.

Pero, en cambio, no serán tantos los que hayan efectuado con tema tan simple una combinación de gran calidad. Nuestro objeto no es, por cierto, enseñar que cuando un rey está en g8 con tres peones en h7-g7 y f7, mediante ♖e8, el adversario da mate. Esto es un mate vulgar. Pero casi todas las combinaciones tienen metas vulgares y el valor de las mismas radica en las jugadas intermedias para producirlas. Con un tema así de vulgar, de ingenuo, se puede construir una verdadera sinfonía ajedrecística de valor técnico indudable y de brillantes alternativas.

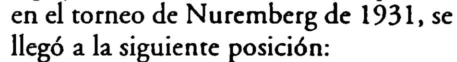
La habilidad del ajedrecista está en descubrir rápidamente las posibilidades de mate en esas posiciones; no precisamente para darlo, sino para sacar ventajas de esas probabilidades. De esta manera la amenaza de mate se convierte sencillamente en un recurso táctico. Lo que debe explotarse en esas posiciones es la inmovilidad obligada a que están sometidas ciertas piezas en la primera línea, que se convierten en piezas sobrecargadas muchas veces. Pieza sobrecargada es, como alguna vez dijimos, aquella que desempeña dos funciones simultáneamente en distintos sectores. Por ejemplo, en el caso especial que vamos a considerar, la torre que debe cuidar horizontalmente la primera línea para evitar el mate y además defiende alguna pieza verticalmente, falla en su función; pues, apenas capturan

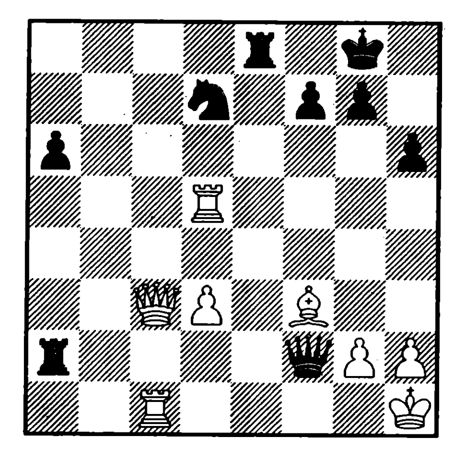
la pieza que está en vertical, no puede retomar, porque le dan mate en la horizontal. Por ejemplo: ♔g8-h7-g7-f7- ♖e8-e5 contra ♖b1 y ♗f3. El peón de e5 no está en realidad defendido, por cuanto si ♗xe5 y ♖xe5 seguiría ♖b8++.

Este es un esqueleto de posición que puede calificarse como el primer paso en la complicación del tema simple que consideraremos ahora. Seguiremos, pues, con algunos ejemplos que irán aumentando progresivamente en complejidad, para mostrar hasta qué punto es posible hallar combinaciones complicadas con bases tan vulgares.

Sacrificio aparente que es un doble

En una partida entre el Dr. Rödl y Bogoljubow (con las blancas), disputada en el torneo de Nuremberg de 1931, se llegó a la siguiente posición:





Les correspondía jugar en esta posición a las negras, que tienen al rey adversario en posición teórica de mate, pues está encerrado y hay columnas abiertas peligrosas. Pero la casilla crítica de e1, atacada por dos piezas, está perfectamente sostenida, pues la defienden la dama de c3 y la torre de c1.

Pero esto obliga a las blancas a no sacar las piezas de ese lugar, para no dejar de evitar la amenaza ♖e1++ y sugiere a las negras una combinación simple. ¿Por qué no atacar simultáneamente a la dama y la torre con la aparentemente absurda jugada ♖c2!? Es, en realidad, decisiva, por cuanto ataca precisamente a las dos piezas defensoras con una tercera que nada tiene que ver en la amenaza fundamental. No puede seguirse con ♖xc2, por ♖e1+, ni con ♕xc2 por ♖e1 o ♕e1++. Si ♕a1, eludiendo la agresión y defendiendo la torre, sigue simplemente primero ♖xc1+, eliminando una de las defensas, y luego ♖e1+, etcétera.

La apertura de líneas

Más complicado es el ejemplo siguiente de una partida entre Schneider y el Dr. Escrirch, Berlín 1935.*(Ver próximo diagrama).*

En este ejemplo no existe la posición característica de los peones, pero, si se analiza con detención, se observa que ofrece mucha similitud. El rey negro está sin defensa en la primera línea y el peón blanco de f7 puede ser defendido con la torre de f3. La torre negra de e7 evita la huida del rey a e7 y, de no existir el peón de c7 negro, la amenaza de ♖c8 sólo tendría como defensa ♖d8 o ♗d8. Esta

deducción simple sugiere al blanco la combinación ganadora, que estriba en el sacrificio de dama por la torre de d6, que, al par de abrirle a la torre de c2 la columna para poder agredir al rey, elimina la única pieza que puede replegarse para contener esa amenaza o para sostener la pieza que la obstruya. Se gana, pues, así:

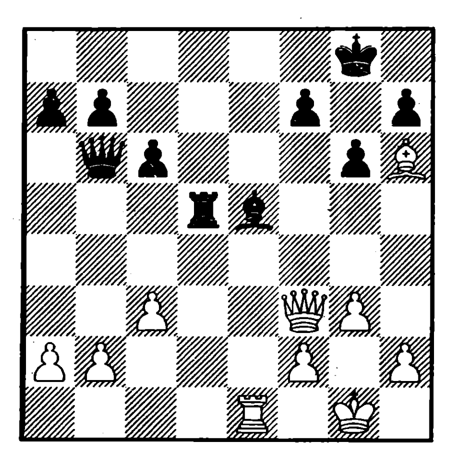
1. ♕xd6! cxd6
2. ♘e6+!!*

El detalle intermedio que permite a la torre rey sostener el peón de f7.

2. .... ♖xe6
3. ♖c8+ ♔e7
4. f8=♕+

Y gana fácilmente. En este caso la amenaza de mate ha servido para ganar de otra manera, pero la idea ha sido la misma.

Variaciones sobre un mismo tema



En este lugar el rey negro se encuentra en una posición distinta en apariencia, pero no en realidad, pues si bien no está encerrado por sus propios peones, la casilla de escape de g7 se halla dominada por un alfil adversario. En cambio, la primera línea no tiene torre que la proteja y en consecuencia el alfil de e5, que hace las veces de una barrera para que la torre blanca no pueda ir a e8, está inmovilizado. Quiere decir entonces que la diagonal que nace en h8 de las negras no está defendida por el citado alfil, y es así una típica pieza sobrecargada, ya que realiza dos funciones simultáneamente.

Está dada la idea de la combinación y es probable que los lectores que analicen la posición y lo que hemos dicho hallen sin dificultad la maniobra ganadora. Las negras jugaban en este momento y efectuaron:

* Somos conscientes de que 3. ....., ♗d8 invalidaría la combinación. Según Kurt Richter lo correcto es 2. ♘g6+ seguido de ♖c8+.(N.R.)

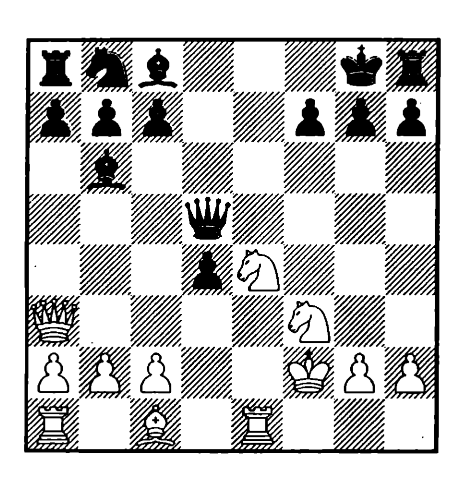
1. .... ♕xb2

a lo que siguió:

2. ♕f6
(amenaza ♕g7+; pues si ♗xf6 sigue ♖e8+ con mate inevitable, y además ♖xe5)

2. .... ♕xc3
3. ♕g7+ ♗xg7
4. ♖e8+ ♗f8
5. ♖xf8++

EL SACRIFICIO PARA JUGAR DOS VECES SEGUIDAS



Veamos una nueva posición, en la que la idea del mate que nos ocupa da lugar a otro mate de la misma familia:

En esta posición le correspondía jugar a las blancas, que rápidamente observan que de no estar el caballo en e4 podrían dar mate en e8. Pero si sacan el caballo, el adversario tendrá tiempo de evitar la amenaza precitada con ♗d7 o avanzando uno de los peones que está delante del rey encerrado.

Un jugador novicio se desanimaría, pero un ajedrecista avezado no, ya que entendería que su ventaja en desarrollo para algo debe servir. Estudia la jugada más agresiva de ♘f6+, pero al principio la desecha por la circunstancia de que luego de gxf6 el rey tiene una casilla de escape en g7. Si pudiera jugar dos veces seguidas ganaría igual, siguiendo con 2. ♗h6 y luego ♖e8, y esto le sugiere la combinación ganadora, ya que generalmente el sacrificio es en ajedrez un sistema para jugar prácticamente dos veces seguidas. Como en este caso las piezas del mate serán la torre de e8 y el alfil, las otras están de más y pueden ser los elementos intermedios de la combinación que permite dar mate en 4 jugadas.

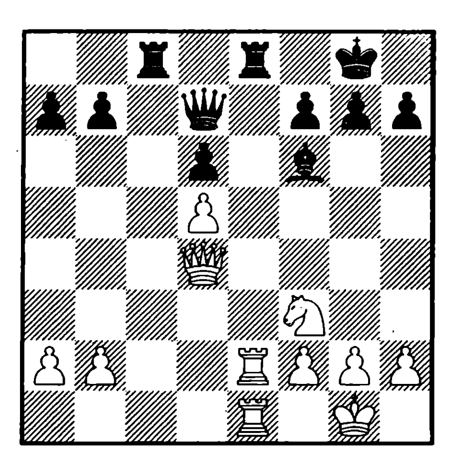
1. ♘f6+ gxf6
2. ♕f8+!

El sacrificio que permite ir a h6 con jaque, lo que en este caso equivale a jugar dos veces seguidas.

2. .... ♔xf8
3. ♗h6+ ♔g8
4. ♖e8++

UN EJEMPLO EXTRAORDINARIO

Finalmente veremos un nuevo ejemplo de esta serie, realmente notable, que se produjo en la partida que Adams le ganó al gran jugador mejicano Carlos Torre en los albores de la carrera ajedrecística de éste.



Conducía las blancas Adams, a quien le correspondía jugar en este momento. La amenaza de la partida es ♖xe8, pero eso no conduciría a nada, porque la torre negra de e8 está bien sostenida. El blanco no se desanima por este hecho y busca de alejar la dama de esa situación, porque, como se halla esclavizada en la defensa de la torre, no puede desempeñar ninguna otra función que la aleje de ese sector. Lo mismo le pasa a la torre de c8, que tiene una misión importante que cumplir y las blancas comienzan a explotar la amenaza de mate y esa situación rígida de las piezas negras y para ello realizan una serie de notables jugadas. Veamos:

1. ♕g4!

Comienza la serie de entregas sucesivas de la dama.

1. .... ♕b5

No era posible 1. ....., ♕xg4 por 2. ♖xe8+ y mate a la siguiente.

2. ♕c4!!

Nuevo y aún más bonito sacrificio. La insolente dama blanca no puede ser tomada ni con la torre ni con la dama, pues ambas piezas deben sostener la torre de e8. Esto permite a las blancas iniciar una maniobra para reducir totalmente las jugadas de la dama adversaria por medio de sacrificios aparentes.

2. .... ♕d7
3. ♕c7!!

Metiéndose en la boca del lobo con absoluta impunidad por la fuerza de la amenaza directa de ♖xe8. La dama se defiende sola y abusa de la situación, diría Tartakower en este momento.

3. .... ♕b5
4. a4!!

Esta es la jugada clave. Entrega un peón para quitarle todas las casillas de la diagonal a4 - e8 a la dama negra, y evitar así que siga sosteniendo a la torre de e8.

4. .... ♕xa4
5. ♖e4!!

Obsérvese que todas las piezas blancas están a merced de las negras y no pueden ser capturadas por la amenaza de mate en la primera línea. No es posible tampoco ♖xe4 por ♕xc8 con mate inevitable.

5. .... ♕b5
6. ♕xb7!!

Y ahora las negras deben abandonar, porque la dama no puede seguir en la diagonal que apoya la torre ni capturar la dama por la amenaza de mate en la octava línea ni jugar 1 1...., ♖xe4 por la réplica ♕xc8 ni ♖b8, porque la dama de b5 negra está "suelta", ya que no la defiende la torre de b8, que debe permanecer en la primera línea para evitar el mate en e8.

CAPÍTULO VII

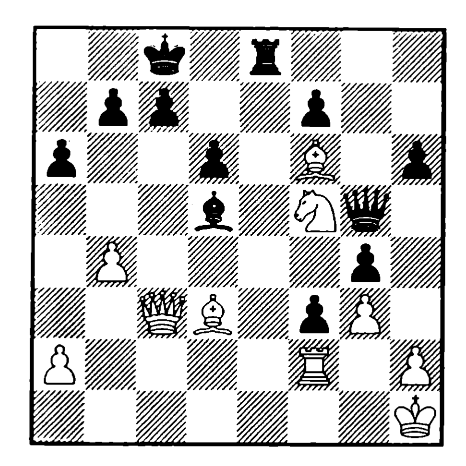
EL ALFIL EN LA GRAN DIAGONAL

La familia de combinaciones que nos ocupará es menos frecuente. Se trata de los mates provocados por un alfil en la diagonal, parecidos a los que consideramos anteriormente, pero con el aderezo de una dificultad mayor. Se trata de aquellos mates que se producen mediante el avance de un peón contenido por una pieza que debe desalojarse. La médula de la idea es la siguiente posición básica: ♗e5 - f6 contra ♔h8 - h7. Se trata del avance de peón a f7, dando mate. No es por cierto tan frecuente como las anteriores, ya que son posiciones menos típicas, pero quizá por la misma causa mucho más interesantes. No son tan abundantes los ejemplos que podrían buscarse de partidas ganadas con esa maniobra final, pero hay varias y algunas de un extraordinario valor técnico, como la famosa que Rubinstein le ganó a Salve en el "match" de Lodz de 1907, que es realmente una obra de arte.

Los grandes recursos tácticos de la dama

Empezaremos por el ejemplo, también valioso, del polaco Kostrovicki, que se produjo en el torneo de Riga de 1899. (La posición era la que muestra el diagrama siguiente.)

Las blancas tienen dos piezas de ventaja a cambio de cuatro peones, o sea que están con superioridad de material, ya que cada pieza menor vale tres peones, lo que significa, si se efectúa un balance puramente aritmético, dos peones más. Además atacan la dama y ésta, a simple vista, sólo puede moverse a h5, lo que permitiría seguir con ♘g7, atacando simultáneamente la dama y la torre, o llevar la dama negra a g8, que haría factible la réplica ♘e7+, ganando por lo menos calidad, ya que no habría más remedio que seguir con ♖xe7, o mejor aún ♘xd6+.



Pero debemos considerar la posición desde el punto de vista negro y observar cuáles son los detalles favorables de la misma. El más atrayente es el que surge de la acción del alfil de d5, que podría llevar al mate antes mencionado si no se hallase la torre en f2, que obstruye la marcha del peón.

De no estar la dama blanca en c3 el asunto sería simple, ya que se podría continuar con 1. ....., ♖e1+, y si 2. ♗f1, ♖xf1+, seguido luego de 3. ♖xf1, f2++. Es decir que las blancas tienen dos piezas inutilizadas en la defensa de esa amenaza, que son la torre de f2 y la dama de c3. La dama negra de g5 está atacada por un alfil que se halla defendido por la dama blanca. ¿Cómo puede la dama blanca, que debe evitar ♖e1+, defender a la vez el alfil que está en otra zona del tablero? ¿No es acaso el tema típico de la pieza sobrecargada? Quiere esto decir que, en realidad, el alfil de f6 realiza un simple "bluff", ya que prácticamente no está defendido.

La forma de eludir las amenazas se hace, pues, clara. La jugada clave de la defensa y aun de la victoria, es

1. .... ♕xf6

Las blancas no pueden capturar la dama por la amenaza que hemos esbozado y sólo les queda el recurso de replegarse con la dama defendiendo la terrible amenaza de ♖e1+. La única jugada posible es:

2. ♕c1

Los peligros de las piezas esclavizadas

Ahora el negro es quien domina la situación. Las blancas deben jugar con dos piezas esclavizadas en la defensa de una amenaza gravísima, que son la dama y la torre. Estas piezas están esclavizadas por la amenaza de tres piezas negras de menor valor, como ser el alfil de d5, la torre de e8 y el peón de f3. Las negras disponen, pues, de su dama a libertad para hostigar a las piezas blancas que mencionamos antes, y esto les indica una maniobra realmente atrevida, de gran efecto, pero menos difícil de lo que parece para quien recuerde lo que antes dijimos: que la torre no puede moverse por la amenaza de mate y que la dama no puede dejar de cuidar el punto e1 por la amenaza de ♖e1. Las negras deben aprovechar esa circunstancia y tratar de hostigar a las piezas defensoras. Y hay una jugada magnífica que lo hace extraordinariamente:

2. .... ♛b2!

Aparentemente se pone a la dama negra en la boca del lobo, como que esa casilla está fiscalizada por dos piezas blancas. Pero ¿qué piezas son? Precisamente la dama y la torre, o sean las dos piezas trabadas por la espada de Damocles que significa la tensa amenaza del alfil de d5. El sacrificio es, pues, simple para quien haya seguido nuestro razonamiento. Pero, en realidad, no es sacrificio, pues la dama no puede ser capturada y la movida tiende a eliminar, de sabia manera, una de las dos piezas defensoras. Las blancas deben defender su dama y torre agredidas por la dama negra, que abusa de la ventaja estratégica que le significa la amenaza típica de mate que indicamos, y la única movida aceptable es

3. ♕f1

que aleja la dama del peligro y apoya la torre.

Parece que después de esta jugada todo se habrá serenado. Un ajedrecista simple no sabría cómo seguir la amenaza, pero quien razone con serenidad no debe tropezar con los mismos obstáculos. La torre está defendida por la dama, pero esta pieza, después de ♛xf2, debe continuar el triste papel de la torre, y de esta suerte no puede en ese caso cuidar la casilla e1, porque dejaría de contener el peón de f3. La victoria es, pues, muy simple con

3. .... ♛xf2
4. ♕xf2 ♜e1+!
5. ♕xe1 f2+

con mate inevitable, ya que si 6. ♗e4, seguiría 6. ....., ♝xe4+; 7. ♕xe4, f1=♛++.

UNA CREACIÓN INOLVIDABLE DE RUBINSTEIN

Hemos visto desmenuzado un ejemplo valioso. Ahora estudiaremos la partida de Rubinstein con Salve, que antes mencionamos, y que es de gran interés técnico.

BLANCAS: SALVE
NEGRAS: RUBINSTEIN

1. e4 e5
2. ♘f3 ♞c6
3. ♗c4 ♝c5
4. ♘c3 ♞f6
5. d3 d6
6. ♗e3 ♝b6
7. O-O ♝g4

La apertura italiana o Giuoco Pia-

no es uno de los modelos más acabados de buen desarrollo de las piezas de ajedrez. Quizá de la facilidad que tiene a su vez el negro para moverse nazca el olvido en que la tienen los maestros, pues suele dar lugar, especialmente en esta variante que la ha transformado en los cuatro caballos, a luchas demasiado pacíficas. Pero para los jugadores principiantes es aconsejable, pues muestra cómo en sólo siete jugadas ha sido posible tener todas las piezas menores accionando y bien apoyadas entre sí.

8. ♘d5	♘xd5
9. ♗xd5	O-O
10. h3	♗h5
11. g4	

Este avance de peones del enroque suele ser peligroso cuando el centro no está absolutamente consolidado. En este caso las negras pueden seguir con ♕e7 - ♘d8 - c6 - ♘e6 - ♖d8 y d5 y lograrán romper el frente central, lo que en seguida transformará en grave la situación por ahora cómoda del flanco derecho blanco. Lo justo era para las blancas seguir con 11. c3, y luego con ♕e2 - ♗xb6 y ♕e3.

11.	♗g6
12. ♔g2	♕e7
13. ♕e2	♔h8
14. a4	

Las blancas quieren obligar a las negras a cambiar los alfiles para retomar con el peón y abrir la columna "f", y a la vez dominar con ese peón el cuadro f4, donde podría incomodar el caballo negro.

14.	♘d8
15. a5	♗xe3
16. fxe3	c6
17. ♗b3	♘e6
18. c3	♘c5
19. ♗c2	d5
20. exd5	

Necesaria para evitar ♘xd3, seguido de dxe4, recobrando la pieza con gran ataque.

20.	cxd5
21. ♘h2	

(lo justo era 21. e4)

21.	e4
22. d4	♘d3
23. ♗b3	♖ad8
24. ♕d2	f5
25. c4	f4!
26. cxd5	

No era bueno exf5 por la réplica e3.

26.	f3+
27. ♔h1	♕h4
28. ♗c4	♕xh3
29. ♗xd3	exd3

Con esto las blancas han desunido los poderosos peones avanzados negros, pero, en cambio, han cedido la casilla e4 al alfil de g6 y esto puede ser más grave, pues permite construir la posición típica de mate que a tantos recursos tácticos suele dar lugar:

30. ♖f2	♗e4
31. ♖c1	♖f6

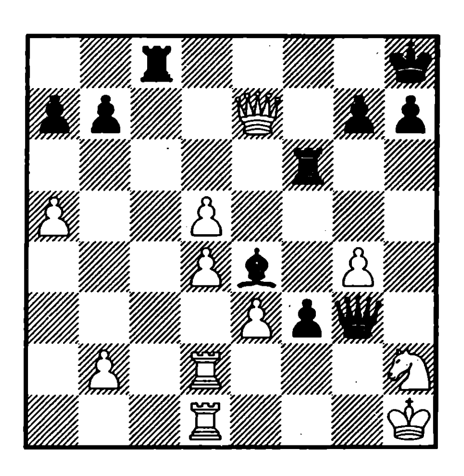
32. ♕b4

Es interesante detenerse en este momento para analizar con atención los acontecimientos. Las negras inician una sutil maniobra para rematar la partida de magistral manera por medio de la "máquina ♗e4 - f3", emplazada sobre el monarca blanco.

32. .... d2!
33. ♖d1

Si 33. ♕xd2, ♖h6; 34. ♔g1, ♕g3+; 35. ♔f1, ♕xg4; con posición ganadora.

33. ... ♕g3
34. ♕e7 ♖c8!
35. ♖fxd2



Ahora que el alfil agresivo está atacado, Salve captura el peón de d2. No se podía jugar ♖dfl por ♕g2+, ganando, porque luego de la simplificación el peón de d2 se coronaría. Pero las negras disponen de un recurso magnífico para decidir la partida, que invitamos a descubrir al aficionado que no conozca esta posición. Se trata sólo, en realidad, de dar al avance del peón una amenaza mayor que la que ahora tiene. La jugada es

35. .... ♕e1+
36. ♖xe1

No bastaba 36. ♘f1 por la réplica36. ....., ♖h6+; 37. ♖h2, ♕f2!, etcétera.

36. .... f2+
37. ♕xe4 fxe1=♕+
38. ♔g2 ♕xd2+
(0-1)

En este caso la combinación no ha servido para dar mate, pero sí como recurso táctico para ganar material y la partida. Se observa que la idea madre de la combinación, el sacrificio de la dama, es muy similar en su concepción al del ejemplo anterior. Ambos bastan para dejar establecido el principio general de que una pieza mayor que contiene un jaque descubierto de peón es siempre un tema generoso para realizar combinaciones decisivas, y que el sacrificio de las piezas accesorias es, en todos los casos, el método para derrumbar las más sólidas defensas.

CAPÍTULO VIII

MATES TÍPICOS EN EL PUNTO h7

Dos temas típicos de ataque tiene el juego de ajedrez. En la posición inicial de las piezas el punto f7 es ya clásico en ese sentido. Apenas un jugador se inicia en el laberinto de las amenazas de mate, lo hace conociendo el famoso mate Pastor, que tanto placer causa a quienes lo aplican y que tanto daña al progreso de los jugadores principiantes por su afán de repetirlo, como si fuera una golosina, sin percatarse de que con esto ganan alguna partida a ciertos jugadores sumamente bisoños, pero en cambio, nada hacen para poner en actividad esa poderosa máquina que el hombre posee y tanto se ejercita con el ajedrez: el razonamiento.

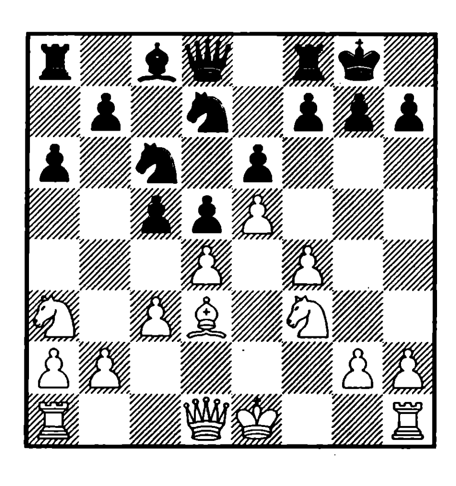
Luego conocen el “fegatello”, el mate Legal, y más tarde, cuando el adversario se enroca, pronto descubren otro punto del tablero donde pueden repetir sus asechanzas contra el monarca: el cuadro h7, verdadero talón de Aquiles de cada enroque corto y tema de multitud de victorias fáciles que pueden ser evitadas a poco que el jugador adopte algunas precauciones.

EL MATE TÍPICO SOBRE EL PUNTO h7

Mas antes de mostrar cuáles son las defensas necesarias para este tipo de ataques, vamos a comentar algunos ejemplos típicos que permitirán que el lector estudioso, por sí solo, comprenda cómo se planean estos ataques, cómo se ejecutan y cómo se neutralizan si se advierten a tiempo las intenciones del rival. En realidad el mate que vamos a considerar es, en primer término, el siguiente: ♕h7 - ♗g5 contra ♔g8 - ♖f8 - g7 - f7. Como derivado del mismo, veremos el siguiente: ♕g7 - ♗g5 - e5 contra ♔e7 - e6 - ♖e8 - ♕d8. Se trata de dos posiciones de mate conocidas que tienen gran vinculación entre sí, como lo veremos muy pronto. Para que se produzca este mate hacen falta las siguientes características: el rey atacado debe estar sin el auxilio del caballo en f6, pieza que

evita siempre estos ataques. Debe estar bloqueado el centro para evitar que el alfil dama, mediante ♗f5, defienda el punto h7 cuando la dama agresora vaya a h5. No debe poder el rival jugar en ese momento tampoco ♘f6 o ♘f8, para apoyar el cuadro h7. El agresor debe tener su alfil en d3 o e4, el caballo en f3 y la casilla g5 apoyada con otra pieza para que el caballo pueda situarse cómodamente, y la dama en d1 o e2, lista para ir a h5 rápidamente. Quiere esto decir que el mate se va gestando en ese caso, no con la jugada inicial ♘g5, que permite la réplica h6, sino primero con el sacrificio, que gana tiempos, de ♗xh7+, para seguir, contra ♔xh7, con ♘g5+ y luego ♕h5. Veamos el ejemplo más común:

1.	e4	e6	7.	♘b5	♕d8
2.	d4	d5	8.	c3	a6
3.	♘c3	♘f6	9.	♘a3	c5
4.	♗g5	♗e7	10.	f4	♘c6
5.	e5	♘fd7	11.	♘f3	O-O
6.	♗xe7	♕xe7	12.	♗d3	



Esta es una posición típica de la Defensa Francesa. Se llega a la misma en infinidad de variantes y en este momento la mayoría de los jugadores confiados, que no conocen el esqueleto de la combinación que estamos explicando, suelen ser vertiginosamente derrotados. Es necesario anticiparse a la amenaza de ♗xh7+, pues estamos, precisamente, en la posición típica antes señalada: el rey negro librado a sus propias fuerzas; el caballo, el alfil y la dama blancos listos para realizar el engranaje de maniobras que antes señalamos, y un peón en e5 que evita ♘f6 de las negras y toma al monarca negro las casillas de huida de f6 o d6. Habría, pues, que jugar f6, y aún mejor f5. Las negras no lo harán y veremos cómo se define rápidamente la lucha:

12. .... b5

(el optimismo en marcha)

13. ♗xh7+ ♔xh7

14. ♘g5+ ♔g8

Nada se lograría con 14. ....., ♔h6 por la réplica 15. ♕d3 con la amenaza de ♕h7++, que no puede ser evitado con 15. ....., ♖h8 por 16. ♘xf7+ doble,

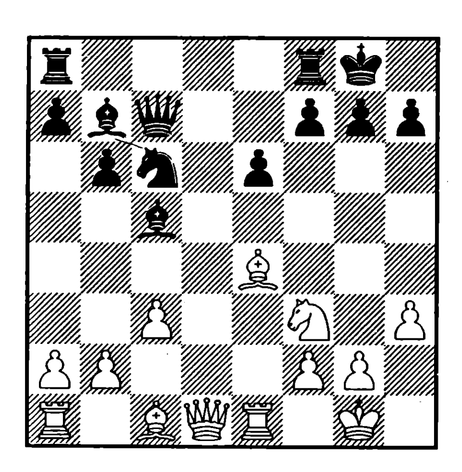
ni con 15. ....., g6 por 16. ♕h3 y mate a la siguiente. Tampoco sería defensa 14. ....., ♔g6; por 15. ♕g4, f5 (hay que anticiparse a la amenaza de ♘xe6 con jaque descubierto); 16. ♕g3, ♕e7; 17. h4, ♖h8; 18. h5+, ♖xh5; 19. ♖xh5, ♔xh5; 20. ♕h3+, ♔g6; 21. ♕h7++.

15. ♕h5 ♖e8 (única)
16. ♕xf7+ ♔h8
17. ♕h5+ ♔g8
18. ♕h7+ ♔f8
19. ♕h8+ ♔e7
20. ♕xg7++

Hemos visto el mate típico de este tema. Las negras, para evitar ♕h7, mate, debieron sacar la torre del sostén del peón de f7 y en ese caso el mate se produce tomando primero ese peón, para que cuando el rey vaya a e7 carezca de protección. También debe efectuarse la combinación cuando la dama negra está en e7, pues en ese caso el mate es más rápido ya que el rey carece de esa casilla de huida, y cuando la torre se marcha de f8 hay mate con ♕h7+, seguido de ♕h8.

VARIACIONES SOBRE UN MISMO TEMA

Y ahora que conocemos el mate típico con el cual se ganan aún infinidad de partidas en sesiones de simultáneas, veremos algunos ejemplos de combinaciones más o menos complejas que, en síntesis, sólo han sido originadas por el conocimiento pleno de este tipo de mate elemental. En la posición que muestra el diagrama jugaban las blancas y se observan las mismas característieas anteriores. El rey negro solo, con la torre en f8 que le impide huir rápidamente, contra la amenaza agresiva del caballo en f3, el alfil en la diagonal que vulnera el punto h7 y la dama lista para cooperar. Se gana así:



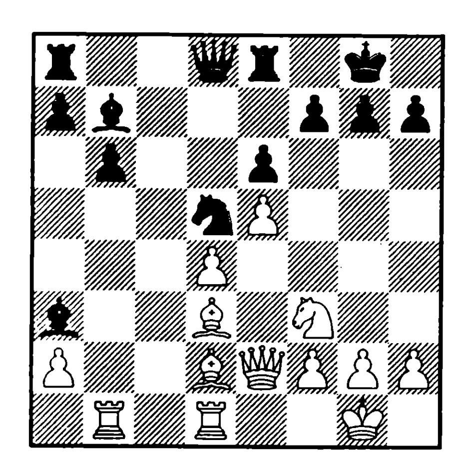
1. ♗xh7+ ♔xh7
2. ♘g5+ ♔g6

En este caso tampoco era bueno 2. ....., ♔g8 por 3. ♕h5, ♖fd8; 4. ♕h7+, ♔f8; 5. ♕h8+, ♔e7; 6. ♕xg7 (amenaza 8. ♖xe6+), ♔d7; 7. ♕xf7+, seguido de ♕xc7+, y luego ♘xe6+, con calidad y cuatro peones a cambio de la pieza.

3. ♕g4 ♔f6
4. ♖xe6+ fxe6
5. ♕xe6++

Se observa una ramificación interesante del mate típico anterior y de qué manera va aumentando el radio de combinaciones auxiliares del tema, que le dan fuerza e interés. En esta posición no existía el peón blanco en e5, pero lo reemplazaba la torre en e1 por la especial amenaza de ♖xe6.

No menos interesante es la partida que Bogoljubow le ganó al doctor Rodl, excelente ajedrecista alemán.



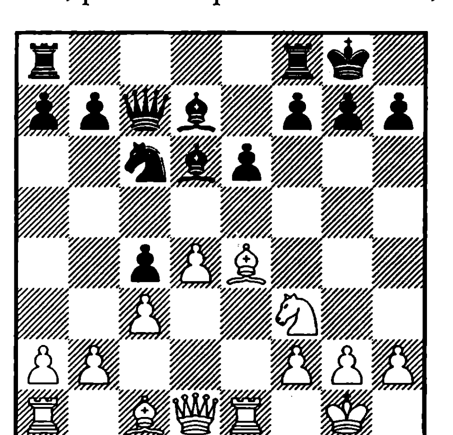
Nuevamente vemos la misma armazón estratégica, pero con algunas variantes. En este caso la torre negra no está en f8, pero, en cambio, sí se encuentra el peón blanco en e5 y el peón negro de f7 carece de sostén, lo que obliga a perder un tiempo en apoyarlo. La combinación empieza con:

1. ♗xh7+ ♔xh7
2. ♘g5+ ♔g8
3. ♕h5 ♕c7 (lo mejor)
4. ♖b3!

Esta jugada recobra la pieza entregada y mantiene las graves amenazas sobre el monarca negro. El alfil no puede retirarse porque sería capturado en seguida o bloquearía al rey negro. Además, la torre de b3 amenaza ir a f3 ganando. Las negras abandonaron.

Falso análisis y combinación errónea

En cambio, es falsa la combinación que se produjo en la partida Fincke-Horn, del torneo de Berlín, de 1931. En dicha partida se presentó la misma combinación, pero sin el peón blanco en e5, si bien con la torre blanca en e1, sin la posibilidad de realizar ningún sacrificio en e6 , porque ese peón estaba apoyado por el alfil dama negro



En este caso la combinación es la misma, pero es necesario analizar más minuciosamente por la acción del alfil de d7 que apoya el centro del tablero. Es decir, que si la combinación no se define en el flanco rey, se hará difícil ganar.

1. ♗xh7+ ♔xh7
2. ♘g5+ ♔g6
3. h4

No sería bueno 3. ♕g4 por 3. ....., f5, pues no es posible replegarse con la dama a g3 ni tomar al paso, por no estar el peón blanco en e5.

3. .... ♖h8
4. ♕f3 ♖af8
5. h5+! ♖xh5
6. ♘xf7 ♖f5

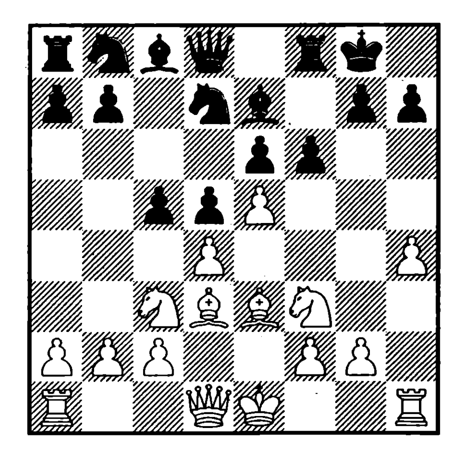
Esto es mejor que 6. ....., ♖xf7, porque luego de 7. ♕g4+, seguido de ♕xh5, las blancas tendrían torre y dos peones a cambio de dos piezas menores.

7. ♘e5+ ♘xe5
8. ♕g3+ ♔f7
9. dxe5 ♗xe5
10. ♕g4 ♔g8
11. ♗h6 ♖8f7

Y las blancas carecen ya de elementos que lanzar a la batalla. Se han agotado, atraídas por una falsa combinación, olvidándose de la importancia del peón de e5 y de la acción valiosa del alfil negro de d7 que apoyaba el peón de e6.

La importancia del caballo en f6 (f3)

Observaremos, ahora, la siguiente posición:



Vemos que tiene similitud con las anteriores, aun cuando ofrece variaciones apreciables. El enroque negro está vulnerado por el alfil de d3 y carece del natural apoyo del caballo negro de f6 o f8. Verdad es que el problema de jugar ♘g5 en cierto momento se complica, porque el peón negro de f6 domina ese cuadro. Pero las blancas han jugado h4, precisamente para poder realizar esa maniobra. Especulan con el hecho de que no han enrocado y la torre puede remplazar al caballo en su acción sobre el punto h7. Las negras tienen todas sus piezas trabadas en el ala dama y la partida ofrece un grave desnivel en materia de piezas activas blancas contra piezas inactivas negras. Hay, pues, igualdad de material, pero sólo aparente. El blanco puede atacar al rey negro, que está magramente defendido, con cuatro piezas (alfil rey, caballo rey, torre rey y dama). Hay motivo para confiar en el éxito de la ofensiva.

1. ♗xh7+

Siempre el sacrificio antes que la jugada preparatoria.

1.	....	♔xh7
2.	♘g5+	fxg5
3.	hxg5+	♔g8
4.	♖h8+	

Las blancas sacrifican tres piezas para entrar con la dama y dar mate, especulando con la huida posible del rey, especialmente por la casilla crítica de e7, por donde suele escapar, que está ocupada.

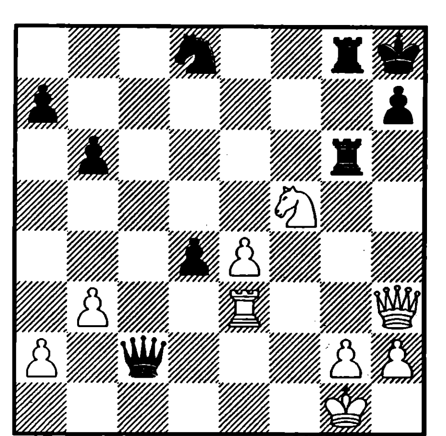
4.	....	♔xh8
5.	♕h5+	♔g8
6.	g6	

con mate inevitable, pues si la torre se mueve, sigue ♕h7+ y ♕h8++.

SACRIFICIOS TÍPICOS DE DAMA

Ahora veremos otras combinaciones que se rematan por medio de la entrega de la dama en ese sector, que también son muy usuales. Estos sacrificios se efectúan cuando se desea abrir la columna para emplazar luego una torre y las casillas de escape del rey están tomadas. Es decir que la dama, al sacrificarse, lo que hace es abrir la brecha por donde ha de entrar decisivamente la acción frontal de la torre.

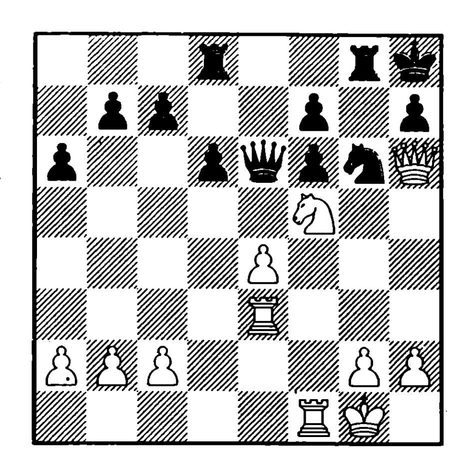
A esta posición se llegó en 1912 en una partida que disputaron, en Alemania, Müller y Kühne. Aparentemente las blancas están perdidas, pero nos hallamos en presencia de una posición típica de combinación. El caballo blanco quita la casilla g7 al rey enemigo y a la vez domina la de h6. El rey negro no puede ir a g8 porque su propia torre se lo impide, y surge entonces clara la combinación ganadora típica de 1. ♕xh7+, ♔xh7; 2. ♖h3+, ♖h6; 3. ♖xh6++.



Más compleja aún es la siguiente posición:

(Véase el diagrama en la página siguiente)

Esta posición es casi igual en apariencia a la anterior. El caballo está en f5 tomando la casilla de escape de g7 y el



rey negro no puede ir a g8 porque su propia torre lo impide. Pero surge un problema táctico que es necesario estudiar minuciosamente si se quiere avanzar. El caballo de g6, que quita una casilla de escape al rey, puede cubrir el jaque de la torre y luego el rey puede eludir el mate.

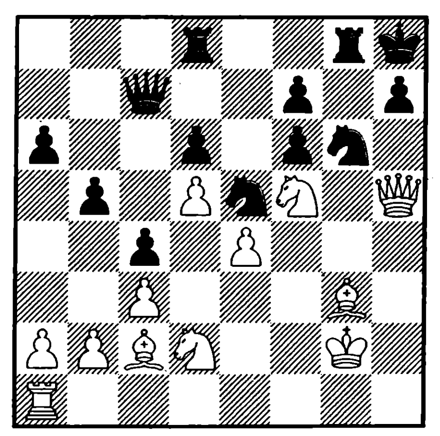
Un ajedrecista bisoño o timorato abandonaría inmediatamente el análisis y buscaría la victoria por medio de ♖h3, a lo que podría seguir ♘f8, con tenaz resistencia. Pero si estudia con atención verá que el rey negro, para eludir el mate, debe irse aproximando a la posición blanca y queda igualmente librado a sus propios medios.

El raciocinio a realizar es el siguiente: "Después de 1. ♕xh7+, ♔xh7; 2. ♖h3+, sigue 2. ....., ♘h4. Me entrega el caballo, pero el rey se va a g6. Ahora que luego de 2. ♖xh4+, ♔g6; 3. ♖h6+, no tiene otra jugada que 4. ....., ♔g5. La posición es tentadora, pues el rey está bajo el fuego combinado de las tres piezas que me quedan y aún puede colaborar el peón torre para aproximarlo más al abismo. Puedo seguir con 4. h4+ y si ♔g4 (única); 5. ♘e3+, ♔g3 (otra vez única); 6. ♖f3++".

Como se ve, el análisis no es difícil, ya que las negras han ido de única en única hasta colocarse en la posición de mate. La victoria ha sido posible por el sacrificio de la dama en h7.

La extracción del rey

Una combinación casi idéntica se produjo en la siguiente posición, a que se llegó en una partida del torneo de Berlín, de 1935.



La posición es en su estructura básica similar a la anterior. Un caballo blanco en f5 y el peón en h7, sin más apoyo que el rey; éste, sin la retirada a g8 y con los peones en f7 y f6, que forman otra barrera que impedirá escaparse al monarca negro. Ya conocemos el sistema de extracción del rey a que da lugar la cubierta del caballo en h4, también única en este caso, y el mate nos resulta por lo tanto familiar. Es así:

1.	♕xh7+	♔xh7
2.	♖h1+	♘h4
3.	♖xh4+	♔g6
4.	♖h6+	♔g5
5.	♘f3+	♘xf3
6.	♔xf3	

Ahora es inevitable el mate por medio de ♗f4 o ♗h4, porque el rey blanco le ha restado al adversario la casilla g4.

Se observa que este mate tiene sólo esta última variación con respecto al anterior, la que constituye un simple detalle táctico, ya que estratégicamente es de la misma factura y la decisión se ha logrado de manera similar.

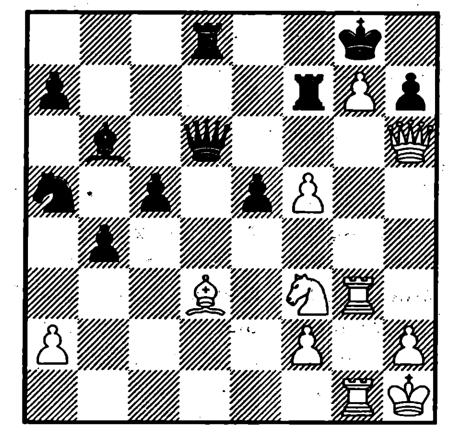
ANDERSSEN CONTRA ZUKERTORT

Como la gama de mates por medio de la entrega de la dama en h7 es muy grande, seguiremos enumerando varios, ya que, además, tienen la ventaja de ser bonitos y agradables para el aficionado estudioso.

La posición del diagrama se produjo en una partida famosa en su época. La jugaron Anderssen, campeón del mundo durante varios años, y Zukertort, uno de los ajedrecistas más fuertes de aquellos tiempos. Se disputó en el torneo de Barmen, de 1869.

La posición tiene otra característica, pero hay una que es imprescindible en todos los casos para idear este plan y es el peón torre rey negro con el único apoyo del monarca negro. A primera vista parece que gana la maniobra ♕xh7+, seguido de ♖h3+ y ♖h8++. Pero surge un obstáculo y es la cubierta con la dama negra en h6 al segundo jaque. Hay, pues que salvar tácticamente esto y entonces aparece una maniobra intermedia que especula con la posición en que se encuentra el rey en h7 bajo los fuegos del alfil blanco de d3. Se gana así:

1.	♕xh7+	♔xh7
2.	f6+	♔g8



Y ahora la maniobra es dar mate con la torre en h8. Si se prepara la jugada ♖h3 sigue ♖xf6 y el rey puede escaparse a f7. Pero ya sabemos que el sacrificio es el sistema más valioso que existe para ganar tiempos y como ya el alfil no hace más falta, lo podemos utilizar para ganar el tiempo que precisamos.

3.	♗h7+	♔xh7
4.	♖h3+, seguido de ♖h8++.	

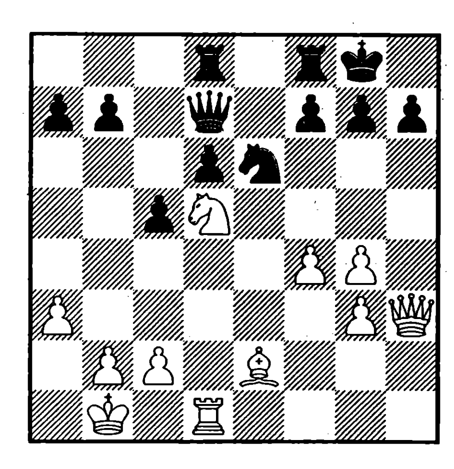
CAPÍTULO IX

EL SACRIFICIO EN h7, BASE DE LA AGRESIÓN

Los jugadores que ya saben algo de ajedrez pero no dominan completamente el juego o carecen de fe en sí mismos, suelen preparar siempre las amenazas. En lugar de realizar directamente la jugada clave, como en los sacrificios que hemos visto sobre el punto h7, preparan la agresión y dan así tiempo para que el adversario, ante la claridad de la maniobra, se aperciba contra ella. Se olvidan que en las partidas de ataque el secreto de la victoria está en las ganancias de tiempo.

UNA PARTIDA DE 1900

Esto lo hemos visto claramente en los últimos ejemplos y volveremos a observarlo en los que ahora nos ocuparán, que también tienen como idea central la entrada de la dama en el punto h7 para ganar tiempo en el ataque. El primero que veremos es el de la partida Salter-Marco, disputada en 1900, que en realidad es un mate típico de torre y caballo de una familia que hace poco consideramos.



Estúdiese la posición y se observará fácilmente que ofrece las características de los ataques sobre el punto h7. El enroque carece del sostén del caballo y la primera jugada que salta a la vista es ♖h1, amenazando mate. Pero las negras podrían resistirse largo rato con h6, para seguir, si g5, con ♘d4.

EL RECURSO

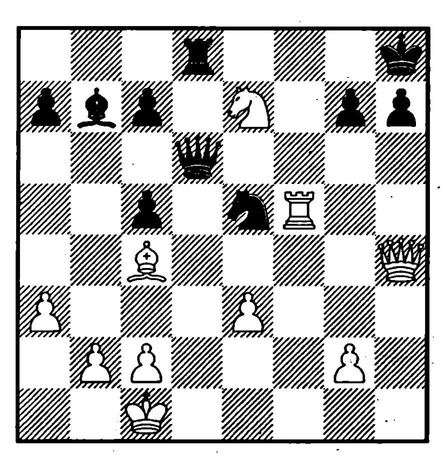
Hay, pues, que sutilizar más en busca de la victoria. Si las blancas pudieran dar jaque con el caballo en e7 ganarían pues luego de ♔h8 seguiría ♕xh7+ y ♖h1++. Pero la dama negra impide esa maniobra y, sin quererlo, hemos hallado la ruta de la victoria. Obsérvese que para dar el mate antes mencionado no hace falta el alfil y que, en cambio, éste puede atacar a la dama desde b5.

La partida se gana, pues, con:

1.	♗b5!	♕xb5
2.	♘e7+	♔h8
3.	♕xh7+	♔xh7
4.	♖h1++	

Muy parecida en su idea es la combinación que muestra Richter en su libro, que se produjo en una partida jugada por él mismo en una sesión de simultáneas. La posición era como sigue:

Vemos en esta posición la misma organización de piezas sobre el enroque, con el agregado en favor de la combinación de que el alfil desde c4 también coopera en la tarea de bloquear al rey. No es posible el mate anterior en base a ♕h7+, porque luego de 1. ....., ♔xh7 y 2. ♖h5+ la dama negra cubriría el mate en h6. Hay, pues, que buscarlo por medio de otro procedimiento y es fácil hallarlo, por cuanto existe otro factor importante y es que la dama de d6 negra está inmovilizada en la defensa de la torre de d8, lo que quiere decir que si damos jaque con el caballo en g6 las negras deben capturar con el caballo, y entonces tenemos el mismo mate anterior, ya que el alfil de c4 reemplaza al caballo en la fiscalización de la casilla g8. Que es necesario obrar con rapidez nos lo indica la amenaza de ♕d1++, que tienen las negras. La partida se gana, pues, con:



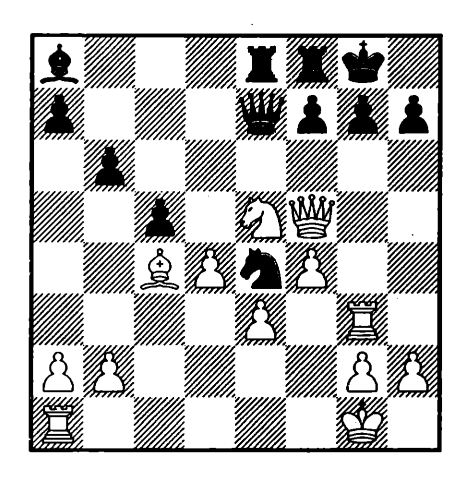
1.	♘g6+	♘xg6
2.	♕xh7+	♔xh7
3.	♖h5++	

Nuevamente hemos visto cómo la entrega de la dama nos permite dar un mate bonito, aun cuando simple para un jugador experimentado.

La clavada

Un poco más complejo y menos claro para un ajedrecista de relativa experiencia es el ejemplo que ahora mostraremos y que tiene el atractivo de haberse producido durante la disputa del torneo por equipos de Londres de 1929 entre dos maestros de gran fuerza.

En esta partida jugaba Grünfeld, el notable teórico austríaco, contra Wagner, fuerte maestro alemán. Vemos también un enroque sin el sostén normal de ♘f6 y un punto h7 carente de otro apoyo que el del rey. Lo tranquilo sería ♖h3, sacando la torre amenazada para llevarla hacia el punto débil, pero las negras seguirían con ♘f6 y su enroque sería ya muy sólido. Además, amenazarían ♗e4.



Pero ¿cómo combinar si faltan piezas en situación agresiva? Lo primero que debemos observar para planear la combinación es que el peón de f7 está inmovilizado y que en cierto momento el caballo podrá ir a g6 con toda impunidad por esa circunstancia. Conjugada esa idea con la del sacrificio de la dama, brota una combinación de mate inevitable, clara y bonita.

1.	♕xh7+	♔xh7
2.	♖h3+	♔g8
3.	♘g6!	

Con la amenaza de ♖h8, con mate inevitable.

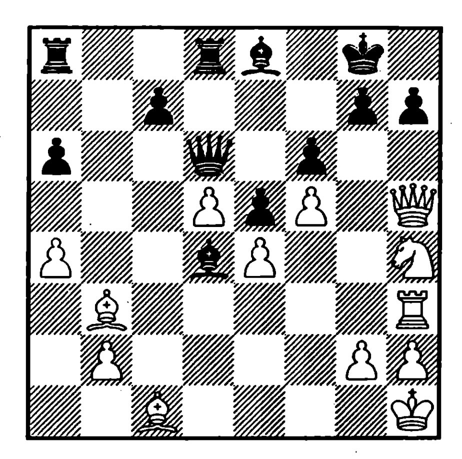
La combinación es simple una vez vista, pero escaparía sin duda a una gran cantidad de jugadores, porque no le asignarían la importancia que tiene el alfil, que desde c4, silenciosamente, se convierte en el pilar del mate, como que apuntala al caballo indefenso de g6.

La dama sobrecargada

Más bonito es el mate que también basado en nuestro sacrificio típico de la dama en h7 dio el maestro Ahues en el torneo de Berlín en 1932. Muestra el mismo cómo es de generoso el tema y cómo es posible realizar interesantes variaciones con esa base táctica. *(Véase el diagrama siguiente.)*

La base del esqueleto de la posición es muy parecida a la anterior. El caballo puede ir después del sacrificio de dama a g6, pero, en cambio, el rey negro puede huir hacia f7.

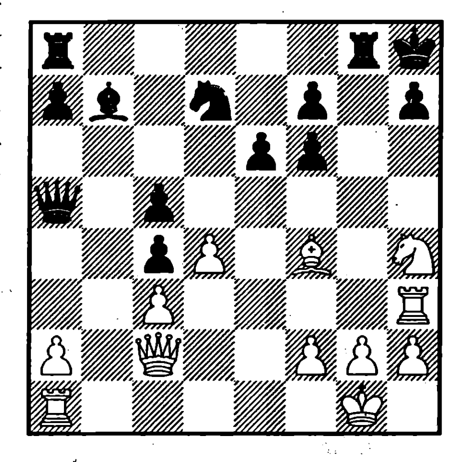
De no estar la dama en d6 podría haber mate mediante el avance del peón dama una vez que el rey se situara en g8 o f7. Pero la dama, a la vez, tiene la misión de evitar que en cierto momento la torre dé mate en f8, sostenida por el caballo de g6. Quiere decir que tenemos el hilo de la combinación. Si la dama evita d6 no puede defender a la vez el mate en f8 y la victoria no es por lo tanto difícil.



1. ♕xh7+ ♔xh7
2. ♘g6+ ♔g8
3. ♖h8+ ♔f7
4. ♖f8+! ♕xf8
5. d6++

Y siguiendo en este ritmo de combinaciones cada vez más complejas, pero siempre basadas en el sacrificio típico de la dama para quitar al monarca rival toda protección, veremos el desenlace de una partida disputada por Von Braunbehrens y Scheebaum, en Berlín, en 1934.

Esta posición también debe dar lugar a una combinación ganadora. El rey negro carece de protección adecuada y hay cuatro piezas blancas que pueden combinar su acción sobre el mismo. Si el caballo se retira para dar mate, seguiría ♖g7 y no se ve cómo podría ganarse ante la sólida defensa de la torre, que, además, podría tornarse agresiva.



Hay que apelar, pues, a procedimientos más enérgicos y el sacrificio en h7 no es despreciable como idea, por la fuerza del jaque descubierto. Se observa que luego de 1. ♕xh7+, ♔xh7 y 2. ♘f5+, el rey negro sólo puede ir a g6; o sea que se acerca a la hoguera. El blanco ve que luego puede dar jaque en e7 con el caballo y que el monarca sólo dispone de la casilla g7, lo que permite seguir con ♗h6+ y ya se tiene el mate esbozado, que se produce así:

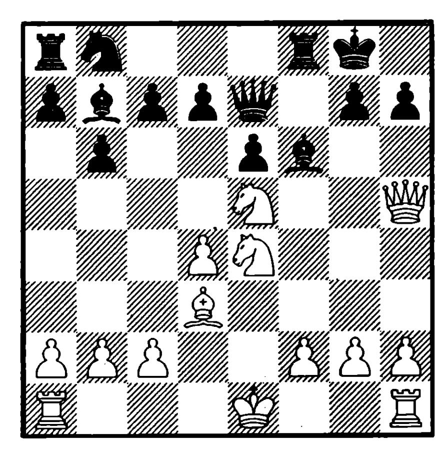
1. ♕xh7+ ♔xh7
2. ♘f5+ ♔g6
3. ♘e7+ ♔g7

4. ♗h6+ ♔h7
5. ♗f8++

UNA PARTIDA INOLVIDABLE

Y finalmente, como idea de combinación perfecta basada en el sacrificio de la dama en h7, está la partida famosa entre Eduardo Lasker, con las blancas, y Sir George Thomas, que se perpetuó por el raro mate que en ella se produjo y por la espectacular trayectoria del monarca negro.

La posición inicial de la famosa combinación, verdadera obra clásica del juego de combinación, era la que sigue:



En esta posición jugaban las blancas, que atacan el punto h7, pero no tienen tiempo de perderse en simples amenazas, por cuanto las negras podrían defenderse. Pero el rey puede ser arrancado de su plácida situación y atacado por medio de la acción combinada de tres piezas menores. El remate de la partida es una notable demostración de cómo puede extraerse el rey y de los riesgos que esto significa. Veamos:

1. ♕xh7+!! ♔xh7
2. ♘xf6+ (doble) ♔h6
3. ♘eg4+ ♔g5
4. h4+ ♔f4
5. g3+ ♔f3
6. ♗e2+ ♔g2
7. ♖h2+ ♔g1
8 O-O-O++

No hemos comentado las jugadas efectuadas porque en realidad el rey fue de única en única en una trágica peregrinación hacia la guillotina. El mate por medio de enroque es curioso y uno de los pocos que registra la historia del ajedrez.La partida adquiere más valor práctico como ejemplo si se recuerda que fue disputada durante el transcurso del torneo de Londres de 1913. Con esto damos por terminado el tema de ataque sobre el punto h7, en base a la entrega previa de la dama, que en realidad podría ser mucho más abundante dada la enorme cantidad de partidas que se han definido en esas condiciones, cada vez que se ha hallado un enroque carente del natural apoyo del caballo de f6, que hace imposible todo ataque de este tipo.

CAPÍTULO X

EL SACRIFICIO PARA EXTRAER EL REY

El tema de las combinaciones de sacrificio, siempre atrayente, tiene enorme gravitación en ajedrez y además posee una innegable vinculación en todos los casos. El sacrificio de piezas es en realidad una maniobra estratégica relativamente elemental, con la que un jugador gana tiempos a cambio de «material». Bien sabemos que el tiempo es una de las fuerzas vitales del ajedrez, como que significa la mayor rapidez en el desarrollo, y también sabemos que al sacrificar material se logra el propósito antes señalado, por la circunstancia de que al analizar una maniobra de ataque de este tipo se limita el campo de respuestas enemigo y se obliga habitualmente a efectuar la movida que uno le impone, merced a la entrega de piezas innecesarias para dar el mate final.

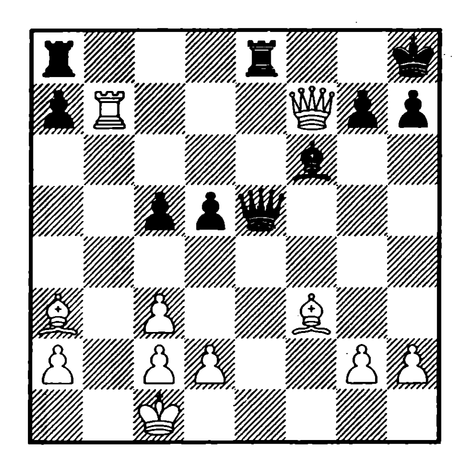
Pero es tan variada la gama de los sacrificios y responden a planes tan distintos, que eso ha obligado a dividirlos para señalar familias de combinaciones típicas, que es en realidad la base de los capítulos anteriores. Ahora estudiaremos una serie de combinaciones basadas en sacrificios de material para arrastrar al rey enemigo delante de sus propios peones y colocarlo en situaciones donde el mate es inevitable.

La extracción del rey es la base de una serie de victorias notables, ya que se logra, a cambio de la entrega de piezas, llevar la fuerza vital del enemigo a zonas donde puede ser vulnerada. La base de estos ataques radica en la imposibilidad que tenga el monarca así agredido de retornar a su base. Pero más expresivo que cualquier comentario será observar varios ejemplos típicos. Invitamos al lector a retornar a la página 49, donde iniciamos el tema al considerarlo desde el punto de vista del ataque al punto f7.

La extracción del rey

En una partida entre Shories y Foulds, disputada en el Bradforter Schachklub, en 1914, se llegó, luego de un cotejo generoso en dificultades y de gran valor técnico, a la siguiente posición, en la que las negras poseen calidad de ventaja a cambio de un peón. Tienen cierto ataque sobre el rey enemigo, pero no se ve fácilmente de qué manera ha de conseguirse el triunfo, ya que pocas son las fuerzas que a primera vista pueden colaborar en una ofensiva.

Si se estudia con atención y se conoce el espíritu de las combinaciones que vamos a considerar, se hace evidente que luego de 1. ....., ♕e1+ las blancas deben jugar ♗d1 para evitar la pérdida del peón dama, sin compensaciones. Contra esto sería ideal la jugada ♗g5 si no existiera la grave amenaza de ♕xg7++. Pero bien sabemos que la transposición de maniobras suele ser ideal en estos casos y observamos que las casillas laterales al rey, o sea c2, c3 y d1, están ocupadas por piezas blancas. Además, la torre custodia la columna "e". Demuestra esto que el rey, luego de



1. .... ♕e1+
2. ♗d1 ♕xd2+
3. ♔xd2 ♗g5+

sólo dispone de la casilla d3, donde está inmovilizado. El asunto se aclara y ya interesa profundizar, pues la acción combinada de la torre y el alfil contra un rey tan pobremente situado debe dar sus frutos. Seguimos y la victoria es fácil:

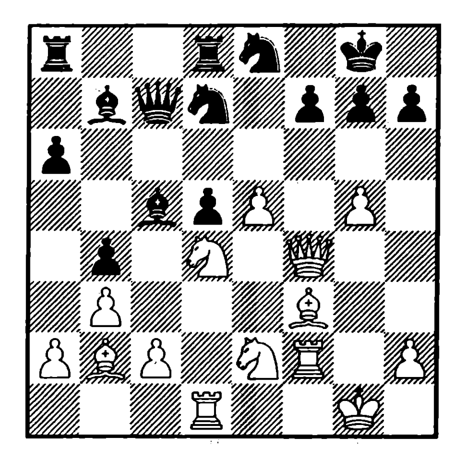
3. .... ♖e3+
4. ♔d2 ♖e4+
5. ♔d3 c4++

La maniobra de la torre ha sido necesaria para quitarle al rey blanco la casilla d4, que al avanzar el peón a c4 queda sin custodia.

Hemos visto, pues, con que facilidad se ha triunfado por medio de un sacrificio espectacular, pero claramente señalado por la falta de movilidad del rey blanco una vez llevado a d2 y sin retiradas posibles.

El rey defiende débilmente en las posiciones de ataque

La posición no es fácil. Las blancas actúan bajo la amenaza del alfil de c5 negro, que presiona la diagonal en que se encuentra el rey, pero, en cambio, dominan la columna "f" y vulneran el peón de f7, que carece de sólido apoyo.



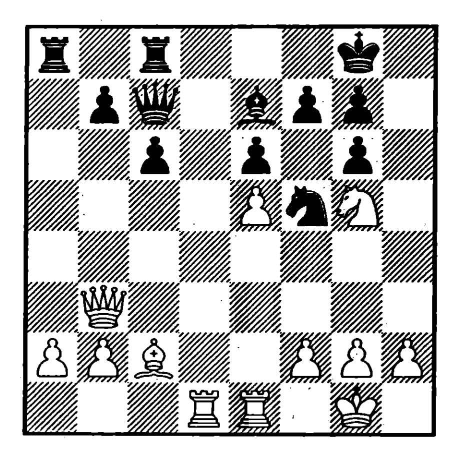
Una jugada preparatoria en el ataque sobre el peón f7 daría tiempo a las negras a defenderse mediante ♘xe5. Es interesante considerar expedientes más enérgicos ante esta desagradable amenaza y bien sabemos que nunca debemos dejar de estudiar, aun cuando someramente, un sacrificio, si al efectuarlo logramos que el monarca adversario salga de su refugio natural.

Veamos, pues, el sacrificio de 1. ♕xf7+. Observemos que el rey debe colocarse bajo los fuegos de un jaque descubierto, ya que la torre de f2 puede combinar su acción con el alfil de f3, y asimismo vemos que luego de 1 ...., ♔xf7; 2. ♗xd5+, el rey negro no tiene otra jugada que ir a g6, pues si fuera a e7 seguiría ♖f7++. Tenemos, pues, un sistema para extraer el rey y contamos para atacarla con casi todas las piezas blancas, que pueden envolver al monarca en una madeja perfecta. La partida se gana así:

1.	♕xf7+	♔xf7	4.	♗c1+	♔g4
2.	♗xd5+	♔g6	5.	♖f4+	♔g5
3.	♗f7+	♔xg5	6.	♖e4++	

Igual que en la partida anterior, la torre ha efectuado una maniobra para quitarle al rey adversario su única movida. La combinación es más aparatosa que difícil, pues las negras han realizado jugadas únicas.

Un ejemplo local



Menos conocido, pero de gran similitud con el anterior es el ejemplo que ahora daremos y que se produjo en una exhibición de simultáneas. Yo conducía las blancas y mi adversario estaba lejos de ser un jugador sin conocimientos. La posición era la que sigue:

Las negras no tienen en apariencia debilidades serias, pero si se observa con atención se hace evidente que el peón de f7 y el de e6 pueden dar tema a una buena combinación de sacrificio.

Sutilizando un poco, comprobamos

que el peón de f7 sólo está sostenido por el rey y además que si dicho monarca estuviera en e6 se hallaría en posición de mate. Es claro que para extraer al monarca se hace necesario no sólo entregar el caballo en f7 sino la dama en e6, tema de combinación un tanto manoseado, como lo observamos cuando lo consideramos en las páginas 49 a 53 al tratar los sacrificios típicos en f7.

Pero es fácil observar que el ♗ de c2 está en condiciones de remplazar a la dama para seguir la lucha mediante un jaque.

El procedimiento ganador que ya ha sido esbozado es, pues, claro. La primera jugada es 1. ♘xf7 y si 1. ....., ♔xf7; 2. ♕xe6+!, con la formidable amenaza de si 2. ....., ♔xe6; 3. ♗b3++. Si en cambio 2. ....., ♔e8; 3. ♕xg6+ etc., y si 2. ....., ♔f8; 3. ♗b3, seguido de ♖d7.

Una vez más el rey ha pagado cara la maniobra realizada por delante de sus piezas. Plan de gran riesgo, que justifica casi todos los sacrificios cuando se transporta al rey a una zona donde las piezas de su propio bando no están en situación de apoyarlo.

La apertura de columnas

En esta posición juegan las negras, que tienen una pieza de ventaja y ahora capturarán otra. Pero, en cambio, el punto vital de agresión al monarca, el de g7, está sin buen sostén y hay un peligroso peón en h7. La partida siguió así:

1. .... ♕xb3
2. ♕xg7+! ♔xg7
3. h8=♕+!!

No sería bueno primero ♖g5+ por ♔h8, guareciendo otra vez al rey detrás del propio peón blanco.

3. .... ♖xh8
4. ♖g5+ ♔f8
5. ♖xh8+ ♘g8
6. ♖xg8++

Otra vez hemos visto cómo el sacrificio ha obligado al rey a salir de su



aparentemente sólida situación y cómo un detalle táctico feliz (la coronación del peón) le ha restado al monarca la posibilidad de guarecerse.

El rey delante de los propios peones

Finalmente veremos otro sacrificio valioso, basado en la extracción del rey, ya que en realidad se entregan las piezas mayores para valorizar la acción de los alfiles, siempre eficaces en este tipo de maniobras.

La posición es muy interesante. Las negras convergen hacia el punto f3, pero el caballo de c6 anula la acción del alfil. El caballo blanco está defendido por el alfil y por el rey, y ya hemos visto que el rey es pobre defensa cuando hay muchas piezas en juego, pues se puede ver en la penosa necesidad de salir fuera de la cadena de peones que lo resguarda, y que en esos casos se transforma en pared contra la cual se estrella el monarca en su necesaria retirada.

Además, el rey, una vez delante de sus peones, puede ser atacado por la acción combinada de los poderosos alfiles negros y por medio de un descubierto siempre desagradable. La lucha, en consecuencia, se remata así:

1. .... ♖xf3
2. ♗xf3 ♕xf3+
3. ♔xf3 ♘xd4+
4. ♔g4 ♗c8+

Como el caballo le quita al rey la casilla de escape f3, el alfil trata de quitarle la de h3, desde donde podría retornar a g2.

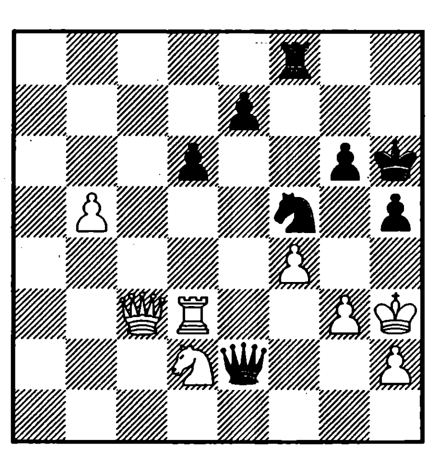
5. ♔h4 ♘f3++

Una combinación bonita, pero nada difícil, que muestra de impecable manera los recursos que proporcionan los sacrificios cuando se logra por medio de ellos extraer al rey hacia el centro del tablero y colocarlo delante de sus propios peones.



CÓMO SE BUSCA LA POSICIÓN DE MATE

Veamos una posición realmente instructiva.



No parece en esta situación que el rey blanco corriera otro peligro que el que pueda surgir de la acción aislada de la dama adversaria. Es decir, que a lo sumo en esos casos puede llegarse a un empate por jaque perpetuo. Pero el ajedrez brinda muchos recursos y el sacrificio es el más usual en estos casos, en los que el rey carece de las propias piezas y se hace necesario ganar tiempos para evitar que aquéllas lo apoyen.

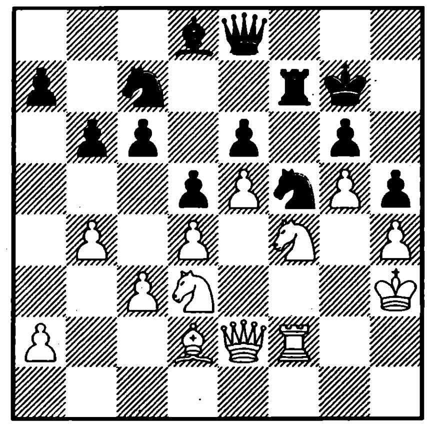
En el caso del diagrama, lo primero que debe buscar el jugador, mentalmente, es una posición de mate. Se observará

fácilmente que de no existir el peón blanco de g3 sería mate por medio de ♕g4. Quiere esto decir que el peón es un caso típico de pieza sobrecargada, ya que no puede salir de su situación actual, precisamente porque constituye la única defensa del monarca blanco.

Hay, pues, un tema de combinación nítido y fácil: ha de ser que el caballo y la torre que actúan sobre la zona de influencia del rey enemigo puedan explotarla. La primera jugada que surge es 1...., ♘h4 porque esa pieza no puede ser capturada ni con peón ni con rey, pues habría mate, ya en g4 o en h2, respectivamente. Además, amenaza ♕g2+, seguido de ♕xh2. Las blancas deben defenderse de esa amenaza y sólo pueden hacerlo mediante 2. ♘f3, que apoya el punto h2. Pero ahora la torre negra está en la columna alfil rey abierta y ataca al peón de f4, que está apoyado por el peón de g3, que tanto guarece al rey, y esto facilita la combinación final. La partida se gana en seguida por medio de 2. ......,♕g2+; 3. ♔xh4, ♖xf4+; 4. gxf4, ♕g4++. Y se ha dado el mate en la casilla típica que descubrimos al iniciar el estudio de la posición.

EL MATE CON UN CABALLO

Bonito por lo que significa como mate típico basado en la acción de un solo caballo, conjugada con la extracción del rey, es este ejemplo, de una partida entre Jakobs y Bluhm, posición en que jugaban las blancas. No se ve fácilmente tampoco el camino de una rápida victoria.



La posición del negro es, en apariencia, muy sólida, pues dispone de un fuerte caballo en f5, que parece neutralizar casi todas las amenazas. Pero si se sutiliza un poco, se observa que el peón caballo no dispone de otro sostén que el rey y que si el rey negro estuviera en h5, el caballo de f4 blanco le daría mate. Lo primero que se analiza en estos casos es el sacrificio de 3. ♘xh5+, seguido de ♕xh5 y más tarde de 4. ♘f4; pero ¿por qué no tomar primero el peón caballo para crear una posibilidad más de victoria? Quien conozca esta posición típica de mate con un caballo: h4 - g5 - ♔h3 y ♘f4 contra ♔h5, posición que se puede reproducir en cualquier punto de la banda del tablero, tendrá base seria para combinar en este caso.

Veamos el final de la partida:

1.	♘xg6!	♔xg6
2.	♕xh5+!	♔g7

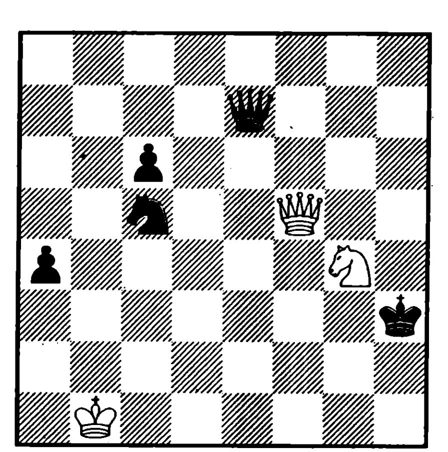
No se puede tomar la dama por 3. ♘f4++.

3. g6 ♕g8
4. ♖xf5!, seguido de ♕h6++.

UN EJEMPLO MAGISTRAL

No se vaya a suponer que el mate que mostramos antes por medio de la acción de un caballo es traído por los cabellos como ejemplo de mate típico, ya que podríamos mostrar varios desenlaces de partidas que han tenido esa base.

En esta posición de Kubbel juegan las blancas y ganan. No es fácil, ni mucho menos, y para triunfar advierte el solucionista que el secreto está en ganar la dama por medio de un jaque doble u obligar al rey a que se coloque en una columna o diagonal desde donde sea posible capturar la dama. Es así:



1. ♘e3+ ♔g3
2. ♕g4+ ♔f2
3. ♕f4+, ♔e2

(la mejor. Si 3. ....., ♔g1 sería mate en dos);

4. ♕f1+, ♔d2

El caballo se defiende solo por la situación de la dama negra. Si ♔xe3, sigue ♕e1+, ganando la dama.

5. ♕d1+ ♔c3
6. ♕c2+ ♔b4
7. ♕b2+ ♘b3

Si 7. ....., ♔a5, sigue 8. ♘c4+ y mate a la siguiente.


8. ♕a3+!!

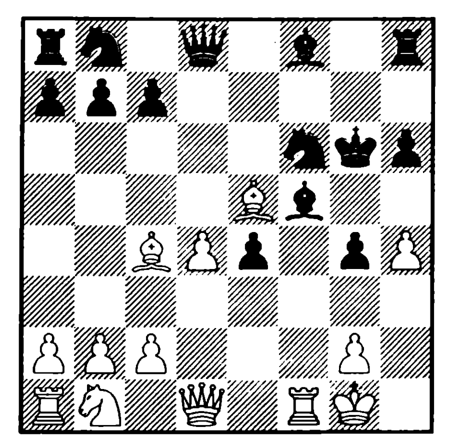
Esta es la bonita clave del final. La dama se entrega para ganar la dama adversaria, especulando con que se ha producido una posición de mate parecida a la anterior, en la que el rey agredido se halla en la banda y tiene las dos casillas de posible huida ocupadas por piezas propias.

CÓMO SE CORTA LA RETIRADA

Siguiendo con los mates por medio de la extracción del rey, un sistema conocido es que luego del primer sacrificio se le corte la retirada al rey enemigo

por medio de un alfil. Veamos dos ejemplos de una idea básica muy parecida.

La posición en el diagrama que sigue es producto de un gambito del rey aceptado y, sin duda, de un Allgaier, maniobra típica basada en la entrega del caballo rey blanco por el peón f7 negro, que tiene sólo por objeto extraer al rey de su posición inicial para situarlo en posiciones fáciles a la agresión.



Las negras están muy mal, porque el alfil dama, apoyado sólo por el rey, es un tema de combinación. Un jugador moderno, de sentido práctico, habría ganado con el mínimo riesgo por medio de 1. h5+. Pero el capitán Mackenzie, jugador británico de ataque, lo hace por medio de una maniobra típica más compleja, pero útil como ejemplo. Veamos:

1. ♖xf5 ♔xf5
2. ♗f7!

Esta es la jugada que nos interesa para nuestro tema. Ahora el alfil le resta al rey negro las casillas laterales de escape y repliegue, como serían g6 o e6, y el monarca negro queda a merced de un ataque frontal por medio de la dama o la torre.

2. .... e3

Como no pueden buscarse huidas prudentes para el rey por medio del repliegue, las negras se resignan al medio heroico de mandarlo más adelante y meterse en la boca del lobo.

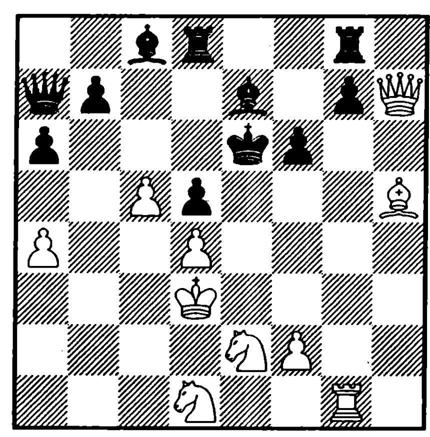
3. ♕d3+ ♘e4
4. ♕xe4+! ♔xe4
5. ♘c3+ ♔f5
6. ♖f1++

El procedimiento ganador ha sido bonito, pero era innecesario apelar a tanto fuego de artificio, ya que en la posición inicial se gana rápidamente, sin necesidad de sacrificio, con 1. h5+.

El rey aislado

Finalmente, veremos otro ejemplo, muy similar en su idea, que muestra cómo es de característico este sistema de copar las retiradas del rey por medio de una maniobra de alfil.

Esta posición se produjo en una partida que jugaba el príncipe Dadian de Mingrelia en 1902. Las negras tienen superioridad material y si el rey logra huir de la mala situación actual, la victoria será fácil. Pero queda el recurso del sacrificio, pues para dar mate basta con la acción de la torre y los dos caballos. El final se resolvió así:



1. ♕f5+! ♔xf5
2. ♗f7

Nuevamente la jugada que corta la retirada al rey. Éste, aislado y separado de sus piezas, no puede substraerse a la amenaza de ♘e3++.

El ejemplo prueba una vez más cuánta es la variedad de recursos que brinda el rey cuando está fuera del contacto de sus propias piezas, y cómo se puede maniobrar para alejarlo de las mismas por medio del sacrificio, y posteriormente, de la maniobra intermedia para cortarle toda retirada.

CAPÍTULO XI

EL REY SITIADO COMO BASE DE MATES

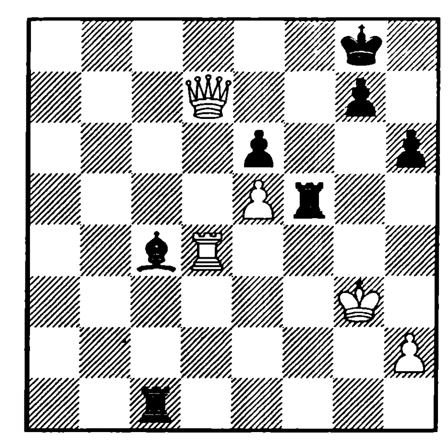
Hay una serie de posiciones características del rey que inmediatamente brindan al jugador experimentado temas para realizar combinaciones. Hemos visto en el correr de este curso sobre el juego de ataque, varios que tienen aplicación práctica en infinidad de casos, como, por ejemplo, los mates contra un enroque sin buena defensa, los casos de ataque al punto h7 y al punto f7 y una variada serie de ejemplos sobre mates que surgen de la extracción del rey lejos de las piezas que pueden apoyarlo.

Corresponde que ahora estudiemos los que nacen, no precisamente de la situación de piezas propias que atacan, sino de la posición de un rey adversario en la banda del tablero con columnas laterales dominadas. El tema es muy conocido y ha provocado muchos mates.

La razón también es clara. El rey en la banda tiene, en el caso ideal de la absoluta movilidad, sólo cinco casillas para ir. En cambio, cuando está en cualquier otra zona del tablero, dispone de ocho cuadros para trasladarse. La banda del tablero es, en este caso, no sólo las columnas torre de cualquier lado, sino la primera y octava líneas, e igualmente desagradable es la situación de un rey en su línea original con una torre rival en séptima, como un rey en h7 ó h6 (h2 o h3) con una torre rival en la columna "g", que lo confina a tan triste situación.

Cómo se gesta un mate

Esta es la idea básica de las posiciones que ahora veremos y de las combinaciones que animan a las mismas. Comenzaremos con algunos ejemplos relativamente simples para mostrar la idea de mate que nos preocupa.



En esta posición juegan las negras, que tienen dos torres y alfil contra dama y torre. La situación no sería muy cómoda si no existiera el rey blanco casi sin sostén y próximo a quedar emparedado en la columna torre. La partida se gana, pues, con esa idea, así:

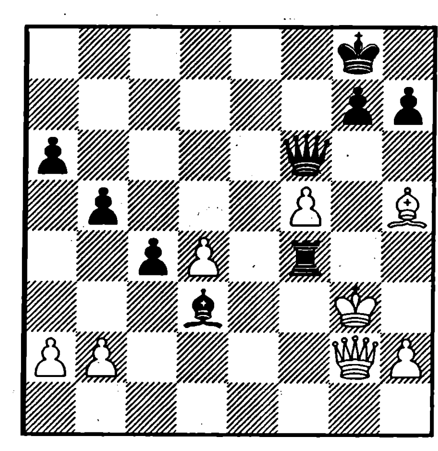
1. .... ♖g1+
2. ♔h4

Ahora el rey está en la banda. No puede moverse más que a dos casillas, pues las de la columna caballo rey están fiscalizadas por la torre de g1 y las negras disponen para atacarlo de dos piezas más: el alfil y el peón de g7. Con la acción conjugada de las mismas y la de la torre que le corta la huida tejen una simple pero instructiva posición de mate basada en un sacrificio que permite ganar tiempos.

2. .... ♖h5+
3. ♔xh5 ♗e2+
4. ♔h4 g5+
5. ♔h3 ♗f1++

Es evidente que el ejemplo no era de gran dificultad, pero la forma en que Richter decidió la partida (ya que se trata de un final de juego del notable teórico alemán) es por cierto instructiva.

Un mate de problema



El segundo ejemplo que mostraremos es más complicado, pues se trata de un rey en la primera línea, carente de buen sostén, pero que en realidad no está directamente fiscalizado por pieza adversaria alguna. Se trata de una partida en la que se combinan admirablemente la acción de una dama y un alfil para producir un mate de problema, pero también conocido en su idea y que ha dado lugar a muchas combinaciones.

Muchísimos jugadores se darían por muy satisfechos en esta posición con jugar ♔xf4, luego de tener defendido el

peón de f5 por medio de ♕d5+. Pero las blancas tienen una posición absolutamente ganadora por la situación del rey negro en la banda y porque les corresponde jugar, lo que les acuerda la iniciativa en este caso.

El plan ganador consiste en la posición de mate típica que hemos visto o mencionado en alguna otra oportunidad, en base a f5 y ♕e6 contra ♔f7 - g7 y ♕f8 o ♖f8. En esa situación el rey está en posición de mate y la presente puede llegar fácilmente a eso, ya que disponemos de un peón en f5, de un alfil que podemos sacrificar para extraer al rey, y el monarca adversario no cuenta con otra pieza que lo auxilie, fuera de la dama.

Conocemos, pues, la idea estratégica; ahora veremos cómo se realiza tácticamente:

1. ♕d5+ ♔f8 (si 1. ....., ♔h8 sigue ♕a8++)
2. ♕c5+!

En realidad, la única jugada difícil. Obliga a volver a g8 al rey, pues si ♕e7, seguiría ♕c8 y mate a la siguiente.

2. .... ♔g8
3. ♕c8+

Ahora la dama está en la casilla que le permite ir a e6.

3. .... ♕f8
4. ♗f7+

Extrayendo el rey hacia la casilla crítica.

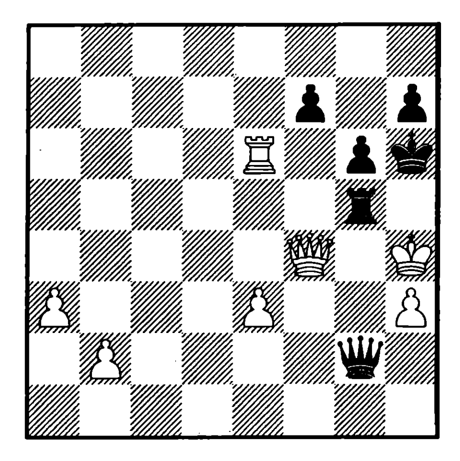
4. .... ♔xf7
5. ♕e6++

Como se observa, es un mate bonito y típico, que ha sido posible hallar por el conocimiento de este tipo de combinaciones, que son muy abundantes en ajedrez.

Un ejemplo de Alekhine

En una partida jugada entre Alekhine y el profesor Naegeli, de Suiza, se llegó a una posición interesante de rey en la banda, que el campeón mundial remató con uno de sus bonitos mates. Se trata de un ejemplo excelente, pues muestra un caso característico de mate por la precaria defensa del rey agredido en esa situación.

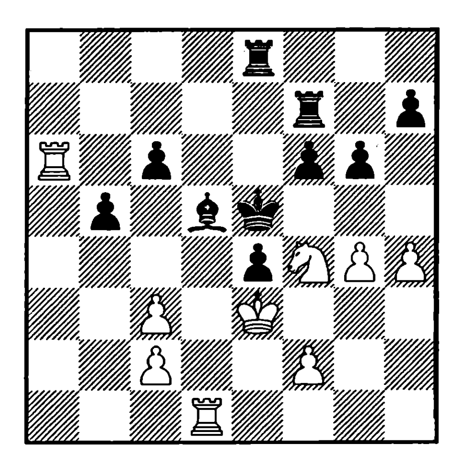
En la posición del diagrama siguiente juegan las negras, que conducía el campeón mundial. Ambos tienen el rey en la banda y basado en eso el blanco acaba de entregar la torre para seguir, si 1. ....., fxe6, 2. ♕f8++. Pero el rey blanco está mucho peor, porque tiene todos sus movimientos copados. Alekhine



jugó en este momento 1. ....., f5; que le quita al rey blanco la casilla g4 y amenaza ♕g3+, seguido de ♖h5++. La maniobra es inevitable, por lo que Naegeli abandonó.

El rey sin retirada

En muchas oportunidades esta idea de mates se puede ensayar en el centro del tablero. Pero eso sucede cuando una torre puede cortarle la retirada al rey y colocarlo prácticamente como si estuviera en la banda. El ejemplo de la partida de Opocensky y Hromadka, que expondremos a continuación, es muy explícito en este sentido.



En esta posición el rey negro está en el centro del tablero, en la cuarta línea, pero las blancas tienen una torre en la sexta línea que puede cortar la retirada al monarca adversario. Si no estuviera la torre de e8 podría haber mate mediante ♖xd5+, seguido de ♖e6. Pero si bien así no es posible dar mate, vemos la enorme fuerza de la torre de a6 que resta toda acción al rey negro, que está inmóvil en e5. La partida se gana mediante:

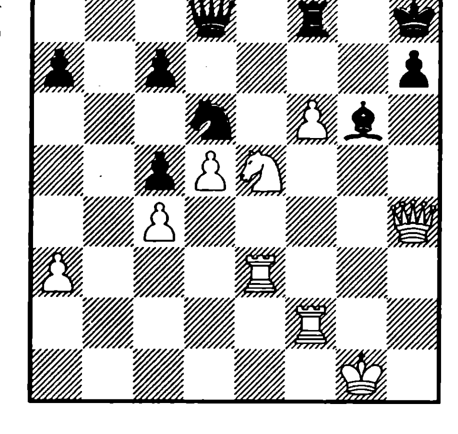
1.	♖xd5+	cxd5
2.	♘d3+	exd3
3.	f4++.	

A causa de la acción restrictiva que ejerce la torre, que corta la retirada al rey.

Saemisch contra Grünfeld

Finalmente veremos un ejemplo de Saemisch contra Grünfeld, del torneo de Carlsbad de 1929, en el que también se explota la permanencia de un rey en la primera línea, que, a simple vista se observa, está en una situación crítica. La posición era la que muestra el diagrama de la próxima página:

Las blancas están amenazando ♘xg6+ y las negras eluden el peligro mediante ♗f5, a lo que sigue una bonita maniobra tendiente a explotar rápidamente la



mala situación del rey negro en la banda y aprovechar la situación agresiva, pero inestable, del peón blanco de f6.

1.	....	♗f5
2.	♖xf5	♘xf5
3.	♘g6+	♔g8
4.	♖e7	

Y en esta posición curiosa las negras están perdidas. Se amenaza 5. ♖g7++ o 5. ♕h7++, por lo que, a pesar de estar las tres piezas blancas comprometidas, la victoria es inevitable por las múltiples amenazas que se ciernen sobre el rey en la banda.

4.	....	♖f7
5.	♖xf7	♔xf7
6.	♘e5+	♔f8
7.	♕xh7	

El mate es inevitable.

CAPÍTULO XII

EL SACRIFICIO PARA AISLAR AL REY

Sobre el tema que nos ocupa ahora vimos anteriormente una serie de ejemplos de posiciones en las que se explota la mala situación del rey. Observamos de qué manera brinda recursos un rey colocado en la banda del tablero cuando no está rodeado de las debidas seguridades. El rey necesita hallarse a cubierto y no requiere gran movilidad cuando está sostenido por muchas piezas; pero cuando el ataque se realiza y comienza a presionar al rey, es necesario dar movilidad a éste para que pueda eludir las amenazas. Que el rey del ajedrez, aun cuando es de madera, también apela al recurso de huir cuando las cosas se ponen desagradables.

Muchas son las combinaciones ganadoras que se han podido efectuar, precisamente por haber un medio para llevar al rey a la banda, inmovilizarlo en una sola columna, ya sea la de torre o la primera línea, y rematar luego la lucha con una pieza de refuerzo. Si se medita un poco sobre lo que afirmamos, se recordará con qué insistencia todos los tratadistas hablan de la fuerza de una torre en séptima, tanto en las posiciones de ataque como en las de sostén. Y es porque en todas ellas se corta la acción del monarca rival y se le reduce a la primera línea.

Una partida típica

Para ilustrar más este tema veremos ahora una partida en la que se efectúa una combinación interesante de sacrificio que está orientada solamente por la conciencia de la fuerza de una agresión contra un rey en la banda del tablero. La lucha es, en realidad, instructiva, porque primero se coloca al rey en esa situación y luego se remata la partida especulando con la falta de movilidad que eso significa.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: FERNÁNDEZ CORIA

1. ♘f3 b6

El "fianchetto" dama, comúnmente llamado India del Oeste cuando es parte de un plan basado en ♘f6 y e6, no es, en cambio, aconsejable directamente como lo hacen las negras en este momento, porque permite efectuar 2. e4, logrando una excelente presión central. Por esa razón se juega siempre primero 1. ....., ♘f6

Ahora, al avanzar e4 las blancas, la acción del alfil quedará restringida y su principal razón de ser, que es el dominio de la casilla e4 , no gravitará en la lucha. Sin embargo, obliga al blanco a jugar con tacto para evitar complicaciones centrales*.

2. e4 ♗b7
3. ♘c3

Ahora el blanco ha planteado una apertura del peón del rey perfecta, pues tendrá sus dos peones centrales en la cuarta línea y ambos caballos desarrollados. Consecuente en su plan, el negro tratará de presionar el caballo dama para debilitar el punto e4.

3. .... e6
4. d4 ♘f6
5. ♗d3 ♗b4

Atacando indirectamente el peón de e4. Las blancas disponen de los tiempos necesarios para sostenerlo sin dificultad.

IMPORTANCIA DE LAS JUGADAS INTERMEDIAS

6. ♕e2 h6

Preparando el enroque. A pesar de que no tiene gran vinculación con el tema que nos ocupa, interesante resulta destacar los riesgos de enrocarse en estas posiciones. Como se ha dicho hasta la saciedad, nunca debe enrocarse un jugador si hay peligro de que le desalojen el caballo de f6, si tiene el rival un alfil que ataque el punto h7 y puede ir un caballo rápidamente a g5. Cuando las negras tienen el alfil en e7 los riesgos de los ataques son menores por el hecho de que el alfil toma el salto del caballo, pero en este caso no es así y por eso Fernández Coria juega primero 6. ....., h6**. Si 6. ....., O-O; habría seguido 7. e5, ♘d5; 8. ♗xh7+, ♔xh7; 9. ♘g5+, ♔g6 (malo sería 9. ....., ♔g8?, por 10. ♕h5!); 10. h4, ♘xc3; 11. bxc3, ♗xc3+; 12. ♔d1, y las blancas ganan.

7. O-O O-O

* Algunos jugadores yugoslavos como Sahovic, Planinc e Ivanovic, entre otros han aportado nuevas ideas que rehabilitan la Defensa Owen 1. ....., b6. Acotamos además que la actual denominación de 1. ....., ♘f6 y ....., b6 es defensa India de Dama.

** La defensa correcta consiste en 6. ....., d5! y ahora: a) 7. e5, ♘e4 (7. ....., ♘fd7! con la idea de .....a6 y .....c5); 8. ♗d2 (8. O-O!?, ♘xc3; 9. bxc3, ♗xc3; 10. ♖b1, ♘c6!) 8. ....., ♘xd2; 9. ♕xd2, ♗e7; 10. ♘e2, ♗a6; 11. ♗xa6, ♘xa6; 12. O-O, c5; 13. c3, c4! con equilibrio. Jansen-Goodman, Innsbruck, 1972; b) 7. exd5, ♘xd5 (7. ....., ♕xd5; 8. O-O, ♕h5; 9. ♘e4, ♘bd7; 10. c4, ♗e7!);

8. ♗d2 ♗xc3

Buscando un desahogo en el ala dama, ya que la situación del flanco rey es inferior. Pero para realizar esto se debe apelar al recurso poco agradable de cambiar un alfil por un caballo, lo que siempre debe ser muy meditado, por la enorme fuerza que cobran automáticamente los dos alfiles adversarios que tanto se complementan, y la debilidad que surge en las casillas del color del alfil desaparecido.

9. bxc3 d5
10. e5 ♘e4
11. ♘e1

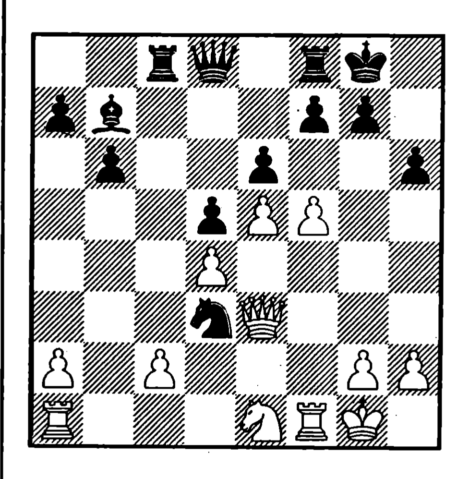
Hay que expulsar al caballo sin recurrir al expediente de cambiarlo por el alfil de d3, que debe gravitar poderosamente en la lucha y que es, ademas, el alfil bueno de las blancas, porque actúa en las casillas de distinto color que las ocupadas por los peones rígidos del centro.

11. .... c5
12. f3 ♘xd2
13. ♕xd2 cxd4

NO DEBE BLOQUEARSE EL CENTRO SI EL RIVAL ATACA EL FLANCO

En este caso conviene hacer una observación dirigida hacia los ajedrecistas de escasa fuerza que gustan efectuar jugadas que aparentemente ganen tiempos y les resuelvan problemas. La jugada c4 sería un grave error en este momento, a pesar de que desalojaría el alfil de d3. Y sería un error estratégico serio, porque nunca debe bloquearse el centro cuando se está con desventaja en espacio en el flanco. Cerrado el centro, las blancas atacarían a gusto en el ala rey y, además, el alfil dama negro quedaría totalmente bloqueado por sus propios peones.

14. cxd4 ♘c6
15. ♕e3 ♖c8
16. f4 ♘b4
17. f5 ♘xd3



Las negras han logrado eliminar el poderoso alfil rey blanco y mantienen abierta una columna en el ala dama. Aparentemente han salvado todas las dificultades y, a no mediar el conoci-

8. ♗d2 (8. O-O, ♗xc3; 9. bxc3, ♘xc3, 10. ♕e5, O-O; 11. ♕h5, g6; 12. ♕h3, ♘d7; 13. ♖e1, c5! y las negras prevalecen), 8. ......, ♘xc3; 9. bxc3, ♗e7; 10. ♘e5, ♗f6; 11. O-O, ♕d5; 12. f4, c5; 13. ♗c4, ♕d6; 14. ♗e3, cxd4; 15. cxd4, O-O; 16. ♖ad1, ♘c6; con igualdad. Messa-Nicolic, Reggio Emilia 1978/79.

miento pleno del tema que estamos considerando, las blancas no hubieran podido ganar la partida. Pero éstas se dan cuenta de que el rey negro está sólo protegido por una débil cadena de peones, y que difícilmente ha de soportar un ataque. Ahora que la única forma de desmoronar el enroque es avanzando el peón a f6, lo que no podría hacerse si se perdiera un tiempo en recobrar la pieza que acaba de perderse. Y como en estos casos el «tiempo» vale más que el "material", las blancas optan por sacrificar la pieza y juegan:

18. f6! ♘xe1
19. ♖axe1 ♕c7!

Esta jugada complica el ataque de las blancas y muestra la utilidad de abrir líneas (13. ....., cxd4) para crear "contrachances" en lugar de bloquear el centro. Se amenaza... ♕c3 y ♕xc2 y el problema debe ser resuelto con rapidez. De no saber las blancas que pueden colocar el rey en la banda mediante una rápida maniobra de su torre rey, la combinación habría sido un error, por cuanto no puede evitarse el cambio de damas, salvo que las blancas se resignen a perder tiempos, lo que es un suicidio en las posiciones en que se tiene material de menos.

20. ♖f3!

Evita ♕c3, que es más desagradable que ♕xc2 y da paso a la torre hacia el punto neurálgico de g7 negro.

20. .... ♕xc2
21. ♖g3 g5
22. h4 ♕e4

El rey en la banda

Esta jugada, que cambia las damas y reduce el material blanco a sólo dos torres, aparentemente acaba con el ataque, ya que a medida que el juego se simplifica aumenta la importancia de la ventaja material. Pero las blancas confían en los recursos que ha de brindarles el rey negro, al que aislarán en la columna torre.

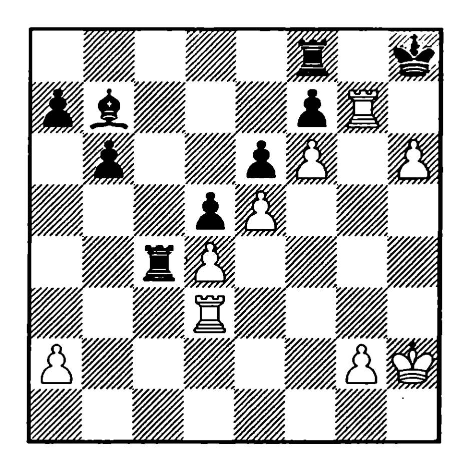
23. hxg5 ♕xe3+
24. ♖exe3 ♖c1+
25. ♔h2 ♔h7

Única. El rey ha debido colocarse voluntariamente en la banda, pues se amenaza g6, ganando. Si 25. ....., ♖fc8; 26. g6! (amenaza 27. gxf7+ y 28. ♖g7+. Si 26. ....., ♗a6; 27. gxf7+, seguido de ♖g7+ y ♖eg3). También ganaría g7, seguido de ♖h3, doblando las torres en la columna "h".

26. gxh6 ♖c4

Si 26. ....., ♖g8; 27. ♖g7+, ♔h8; 28. ♖eg3, ♖xg7; 29. hxg7+, seguido de ♖h3 con mate inevitable. Tampoco salvaría la partida, perdida por la precaria situación del rey en la banda, la jugada 28. ....., ♖cc8 de esta subvariante, pues seguirá 29. ♖xf7, ♖xg3 (mejor que 29. ..., ♗a6, por la réplica 30. ♖fg7, seguido de f7); 30. ♔xg3, ♗a6; 31. ♖e7, ♗b5; 32. f7, ♖f8; 33. ♔g4, ♔h7; 34. ♔g5, ♗c4; 35. ♔f6 (amenaza 36. ♖e8!), ♗b5; 36. g4!, y gana.

27. ♖g7+ ♔h8
28. ♖d3!



Pérdida de tiempo necesaria para evitar ♖xd4, seguido de ...♖h4+. El peón d sólo se puede entregar cuando el peón blanco esté en h7, encerrando totalmente al rey en la banda y amenazando ♖g8, sostenida por la otra torre. Las negras siguen con la pieza de ventaja, que por ahora nada hace. Entrará en juego, pero cuando el desenlace sea irremediable.

28. .... ♗a6
29. h7 ♖cc8
30. ♖dg3 ♗e2

El alfil trata de ir a g6 por vía h5, pero ya es tarde, pues las blancas especulan con una maniobra típica de mate en la banda del tablero por medio de la torre y un peón en f6, cuando el rey atacado está en h8.

31. ♖g8+ ♔xh7

Si 31. ....., ♖xg8; seguiría 32. hxg8=♕+ y luego ♖h3++.

32. ♖8g7+ ♔h6
33. ♖h3+ ♗h5
34. g4 ♖c2+
35. ♔g3

Las negras abandonan, pues si 35. ......, ♖c3+; 36. ♔f4!, y si 36. ....., ♖xh3; 37. g5++.

La partida es muy conveniente para el tema que hemos considerado, pues muestra lo penoso de la situación de un rey en la banda, que, aun cuando sólo ha sido atacado por dos piezas y peones, no ha podido eludir las amenazas ni apartarse de la desdichada columna en que fue sumido. La forma de maniobrar de las blancas es muy instructiva y el remate de la partida, ingenioso.

CAPÍTULO XIII

EL DOMINIO DE LAS DIAGONALES

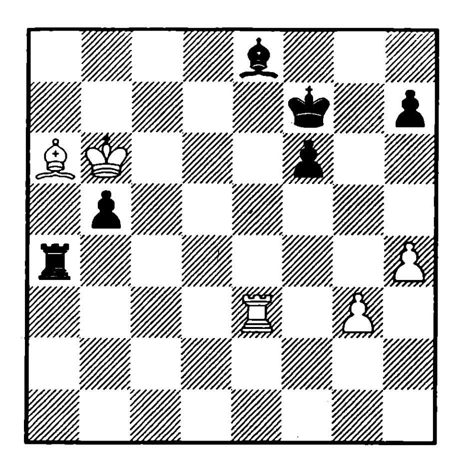
Al tratar temas especiales de este curso que estamos desarrollando hemos considerado la fuerza del alfil en las posiciones de ataque. Lo hemos visto actuar, conjugada su acción con la de la torre en la gran diagonal, con la dama y con un caballo en posiciones especiales. Hoy lo consideramos como fuerza aislada, pues observaremos cómo, de su acción casi exclusiva, se desprenden infinidad de victorias en posiciones difíciles.

Sobre la fuerza de los alfiles hemos hablado en su oportunidad. Afirmamos, amparados en opiniones de técnicos reputados, que estas piezas tienen un valor fundamental en la técnica del ajedrez. Como que, en nuestra opinión, la estrategia de los planteos está determinada por dos factores predominantes: por un lado, el esqueleto de peones que los constituyen, y, por otro, la existencia del alfil que actúa por las casillas de distinto color a las que ocupan los peones centrales y rígidos de su bando.

Ahora veremos cómo se extiende la fuerza de esas piezas, ágiles, punzantes y tenaces en el medio juego y cómo debe meditarse mucho antes de permitir que un alfil rival domine una diagonal vital, aun cuando haya piezas entre medio que lo obstruyan, pues nunca es fácil que esa pieza pueda quedar reducida en su acción. De la manera en que se pone en actividad por medio de maniobras intermedias típicas, trataremos en este capítulo y el siguiente, que corresponden al curso sobre combinaciones de ataque ganadoras que estamos desarrollando.

La jugada intermedia

Comenzaremos con una serie de ejemplos valiosos, los cuales, en su mayoría, figuran recopilados en el libro sobre combinaciones de Richter, que abunda en posiciones características de este tipo.



En esta posición les correspondía jugar a las negras, que tienen un peón de ventaja y, aparentemente, todas las perspectivas de triunfo.

Jugaron:

1. .... b4

Especulando con la situación del rey adversario, que está detrás del peón que avanza, pero no repararon en la circunstancia de que el alfil y la torre están en una misma diagonal y que, por ella, puede actuar el alfil blanco. Es claro que no sería bueno ahora 2. ♖xe8, para seguir, si ... ♔xe8 con ♗b5+, por la réplica 2. ....., ♖xa6+; seguido de ...♔xe8 y entonces el peón negro de b4 se coronaría fácilmente.

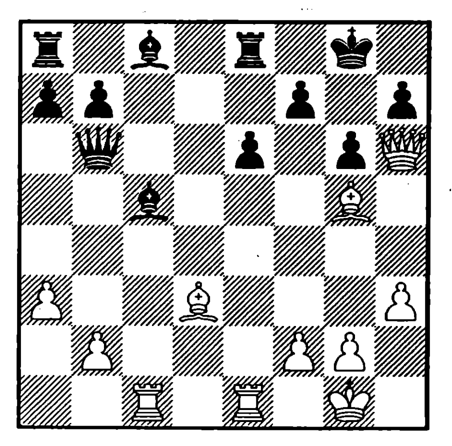
Pero, en cambio, se puede realizar la misma variante con una jugada intermedia que aleje el alfil blanco de a6 y evite esa defensa de las negras

2. ♗c4+ ♔f8
3. ♖xe8+ ♔xe8
4. ♗b5+

seguido de ♗xa4 y, luego, de ♗c2, deteniendo el peón negro.

El sacrificio para valorizar el alfil

El ejemplo es simple y lo hemos escogido especialmente para mostrar cuáles son los tipos de recursos basados en la acción del alfil que trataremos de explicar en este capítulo. Seguiremos con uno de mayor jerarquía.



Esta es una posición de partida más normal y común. Evidentemente las blancas están mejor, por la ventaja en espacio y en desarrollo y la amenaza grave de ♗f6, que explota la debilidad que, en la configuración del enroque negro, ha creado el avance del peón g. Para contrarrestar esta amenaza están atacando las negras el peón f y además cuentan con el recurso de jugar inmediatamente ♗f8, atacando la dama, y seguir con ♗g7, protegiendo las casillas débiles de f6 y h6. Siempre la posición sería favorable para las blancas, por la

falta de acción del alfil dama negro y por la posibilidad de apoderarse de las casillas negras de d6 y c7 apenas el alfil rey negro se situara en g7. Mueven las blancas y cualquier jugador avezado lo primero que debe considerar en este caso es, precisamente, el sacrificio de calidad por medio de ♖xc5, para quitar al negro la pieza más importante en el sostén futuro del enroque, que está ya seriamente vulnerado. Ahora, que se observa que la dama reemplaza al alfil y puede ir a f8, surgen en seguida las jugadas intermedias, tendientes a sacar provecho de la falta de movilidad que tendrá la dama cuando quede esclavizada en su misión de ir a f8, situación imprescindible para evitar el mate que se prepara. Y se gana así:

1.	♖xc5!	♕xc5
2.	♗b5!	

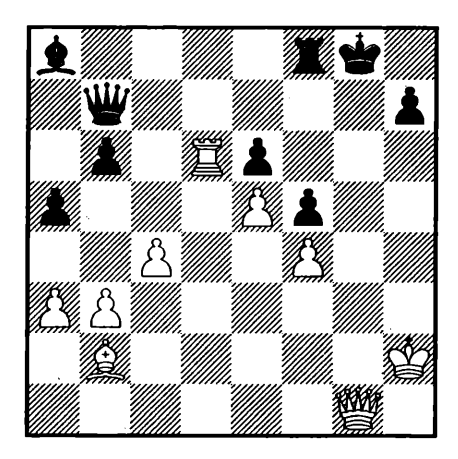
Excelente jugada que ataca la torre y especula con el hecho de que el alfil no puede ser capturado por la dama, que se ha transformado en una pieza sobrecargada, pues no puede apartarse de su misión central, que es ir a f8.

2.	....	♕f8
3.	♗xe8	♕xe8
4.	♗f6	♕f8
5.	♕xf8+	♔xf8
6.	♖d1	

Y gana por la amenaza de ♖d8++, que especula con la falta de acción del alfil dama negro. En esta partida, la lucha la ha decidido en todo momento la poderosa amenaza de ♗f6, que muestra una posición típica de alfil ganador.

Buen alfil contra falso alfil

La que sigue es una posición muy instructiva, pues nos muestra el detalle de que ambos jugadores disponen de alfiles poderosos apuntando al sector vital del rey enemigo. A primera vista parece que es mucho más poderosa la acción del alfil negro, ya que nadie se interpone en su diagonal y es precisamente la confianza en esto la que pierde al segundo jugador. Trata de sacar provecho de la amenaza directa sobre el punto g2 de las blancas y no repara que hay un grave peligro en potencia en el alfil bloqueado de b2.



Las negras, que están en jaque, jugaron

1. .... ♔h8

para seguir con ... ♖g8 y ... ♖g2, que parece no tener réplica. Pero al hacerlo han colocado el rey bajo los fuegos de un jaque y las blancas siguieron con

2. ♖xe6!

eliminando el peón que impide el avance del peón rey blanco, que da libertad al poderoso alfil de la gran diagonal. Las negras, con el concepto optimista del que habitualmente está mejor, jugaron

2. ..... ♖g8

Ataca la dama y amenaza poco menos que mate en g2, pero sin prever el chiste táctico de

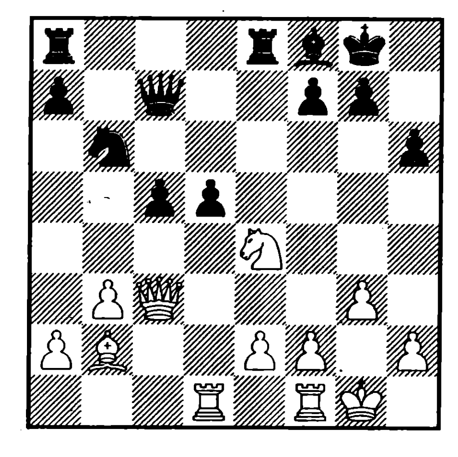
3. ♖e8!

que entrega la torre para desplazar a la adversaria de su columna abierta y, de paso, al peón para el avance ganador. Evidentemente, la jugada ♖g8 de las negras fue un grave error, pero en el que habrían incurrido el noventa por ciento de los aficionados y muchos que suponen no serlo. La partida siguió con

3. .... ♕g7
4. ♕xg7+ ♔xg7
5. e6+, que gana inmediatamente.

Un ejemplo de Alexander

Este ejemplo interesante de maniobra de un alfil nos lo da la partida de Alexander con el Dr. Lachman en el torneo de Stolp, de 1934.



En esta posición jugaban las blancas, que tienen un plan lógico y claro. El enroque negro está vulnerado por tres piezas (caballo, dama y alfil) y sólo sostenido, y por cierto bastante eficientemente en apariencia, por el alfil de f8 negro. Pero el alfil, si sostiene el punto g7, no hace lo mismo con la casilla h8, donde también puede filtrarse la dama, sostenida por el alfil.

Esto hace que cualquier ajedrecista experimentado deba considerar la jugada 1. ♘f6+, entregando el caballo, pero abriendo la gran diagonal sobre el rey. Combinación fácil y típica, debe ser estudiada minuciosamente en primer término. El obstáculo que surge es que, después de 1. ....., fxg6 y ♕xf6 el peón de d5 puede avanzar a d4 y obstruir la acción del alfil, pero también debemos considerar que disponemos de una torre en d1, que puede ser sacrificada por el peón de manera apremiante, pues amenaza, luego de ♖xd4, la entrada por vía g4 sobre el monarca negro. Tenemos, pues, el plan ganador, que es así:

1.	♘f6+	gxf6
2.	♕xf6	d4
3.	♖xd4	cxd4
4.	♗xd4	♔h7

Única para tratar de huir con el rey de la posición de mate, pero no podrá irse muy lejos por la amenaza de cortarle la retirada por medio de una movida intermedia.

5. g4

Con mate inevitable. No era en cambio, tan bueno, primero, 5. ♕h8+, ♔g6; 6. g4, por la amenaza de 6. ....., ♕xh2+; 7. ♔xh2, ♗d6+, seguido de ♖xh8.

El alfil, pieza simpática para la mayoría de los jugadores, pero menos temida que los caballos por los que recién se inician, es elemento vital de la técnica del ajedrez y su valor aumenta en las partidas de ataque y en las posiciones abiertas o semiabiertas.

CAPÍTULO XIV

LA INICIATIVA, BASE DEL AJEDREZ

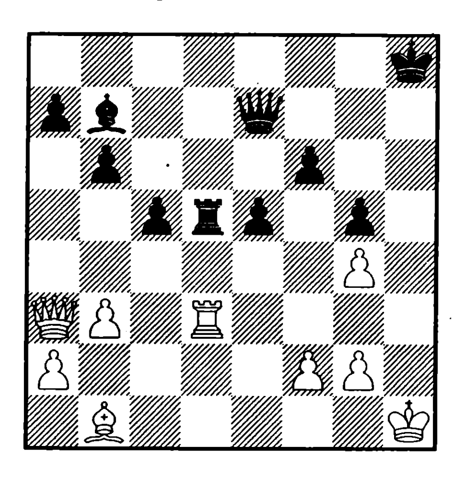
El estudio de las partidas que se resuelven por medio de un ataque violento es siempre grato para el aficionado. Comprende un aspecto elemental de la técnica del jugador, mas a pesar de esto, ni aun el más avezado de los cultores del juego deja de sentirse atraído por sus encantos y de enorgullecerse de la misma si la combinación es profunda. Es por cierto el juego de ataque en sí de menos jerarquía que el estrictamente posicional, y es, asimismo, más fácil. Ahora que no debe confundirse juego posicional con carencia de iniciativa y juego sin planes, como lo hacen aún ajedrecistas de primera categoría, que habitualmente mueven sus piezas detrás de la cadena de sus propios peones.

El juego de posición es, en ajedrez, punzante, dinámico, de sutil iniciativa. Por medio de él se mina la posición rival y se prepara la combinación final, que es simplemente, en este caso, un accidente de la partida. Pero no es juego de posición concretarse a parar amenazas y hacer jugadas inocuas que no complementan nada y sólo están orientadas por el deseo de evitar que el rival pueda realizar un plan de ataque rápido. Eso es negar la belleza del juego, y es preferible, antes que un ajedrecista de este tipo, un combinador puro, que cree que en todas las posiciones hay que recurrir al remedio heroico del sacrificio o del juego de ataque, en la esperanza de que éste no fracase. Esto es primitivo, pero por lo menos revela ingenio y una inquietud.

La verdadera postura del ajedrecista es en realidad la de buscar siempre la iniciativa, minar la posición rival por medio de jugadas que al crear problemas permanentes provoquen debilidades que más tarde permitan llevar a efecto un ataque ganador. Atacar sin debilidades en la posicion rival es muy heroico, pero carece de inteligencia. Puede salir bien, pero puede salir mal, y el ajedrez, símil de la guerra en muchos aspectos, sólo debe aceptar como cuerda toda tentativa de triunfo que lleve una seguridad estratégica en sus planes.

ATAQUE A POSICIONES DÉBILES

Todas las posiciones que nosotros mostramos en este curso sobre temas típicos de combinación ofrecen deficiencias estratégicas fundamentales previamente creadas por el rival antes de emprender el ataque con seguridad absoluta de éxito. Veremos algunos casos claros en los ejemplos que siguen:



En esta posición les corresponde jugar a las negras, que tienen, no sólo un peón más, sino mejor disposición de sus piezas. Está abierta la columna "h", en cuya base se halla el monarca blanco. Hay un alfil que está en la diagonal cuya base es igualmente esa casilla, que se convierte así en el caso típico de una casilla «conjugada», o sea un punto del tablero donde puede coincidir la acción de varias piezas. La torre negra está en la columna central abierta y en cambio las blancas tienen la dama radiada del combate, el rey en un punto crítico y el alfil sin sostén en b1. El jaque de la dama en h7 significa el ataque al punto d3 con dos piezas distintas, pero surge el obstáculo de ♖h3, "clavando" la dama, jugada que no serviría de no estar la torre en d5, por la réplica de ♛xh3, ya que el peón de g2 estaría clavado. Profundizando un poco el análisis se ve que aún así es posible tomar la torre, ya que luego de ...♛xh3+, seguido de ...♖d1+, habría tablas por jaque perpetuo. Pero el jugador avezado sabe que siempre debe considerar la transposición de jugadas en los ataques, pues muchas veces está en ella el secreto del triunfo; así ve, en la presente posición, que gana con el siguiente plan:

1.	....	♛h7+
2.	♖h3	♖d1+
3.	♔h2	♖h1+!
4.	♔g3	

Si 4. ♔xh1, seguiría ♛xh3+ y luego 5. ....., ♛xg2++, por imperio de la enorme fuerza del alfil de la gran diagonal.

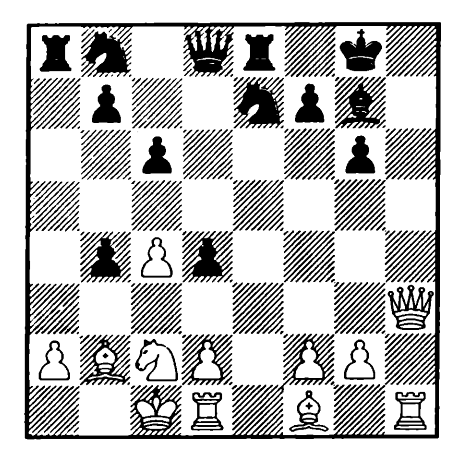
4.	....	♛h4+!
5.	♖xh4	gxh4++

El alfil de b7 quita la casilla de escape de f3.

UN EJEMPLO DEL DR. EUWE

Veamos otra posición instructiva.

A la posición del diagrama se llegó en una partida entre el doctor Euwe, con las blancas, y Loman, en Rotterdam, en 1923. Las negras tienen un grave problema por resolver en la columna torre rey abierta, pero el jaque en h7, primitiva idea de cualquier ajedrecista bisoño, no sirve porque el rey mejora su situación al irse a f8. Pero Euwe tiene un alfil en b2 y busca la manera de que esa pieza coopere en el ataque y poder ir con su dama, no a h7, sino a h8, con posición de mate. Y esto es fácil mediante:



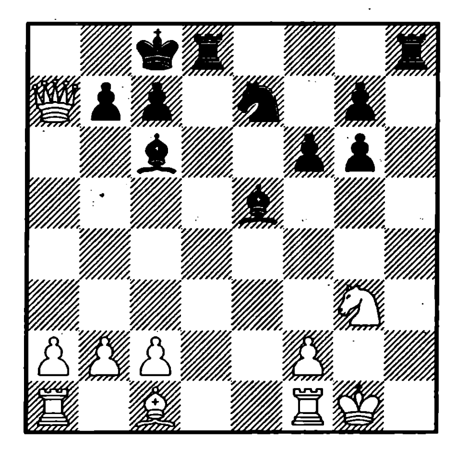
1. ♘xd4 ♗xd4
2. ♕xh8+ ♗xh8
3. ♖xh8++

En esta partida la victoria ha sido rápida apenas el alfil, que está encerrado, pudo entrar a gravitar sobre el debilitado enroque de las negras. De no haber capturado las negras el caballo con el alfil, lo mismo habrían perdido, por la fuerte amenaza de ♕h7+ seguido de ♘e6+ (abriendo juego al alfil) y luego ♕xg7++.

EJEMPLO FAMOSO

Un ejemplo famoso de la acción de los alfiles sobre el enroque nos lo da una antigua partida jugada entre Chigorin y Schiffers, que data de 1897.

Las negras tienen que jugar y Chigorin, que había entregado la dama precisamente a cambio de esta magnífica posición de ataque sobre el rey blanco desmantelado, realizó una combinación final inolvidable.



1. .... ♖h1+!

Entrega la torre para anular al caballo como pieza defensiva y confiado en la acción de la otra torre, que irá a h8, con ganancia de tiempo.

2. ♘xh1 ♗h2+

Un nuevo y espectacular sacrificio.

Las negras quieren ganar tiempo en su ofensiva antes de que se produzca un jaque de la dama en a8, seguido de ♕xd8, que podría acabar con el famoso ataque. Con este sacrificio se extrae al rey de su guarida y se da rápida acción a la torre dama.

3. ♔xh2 ♖h8+
4. ♔g3

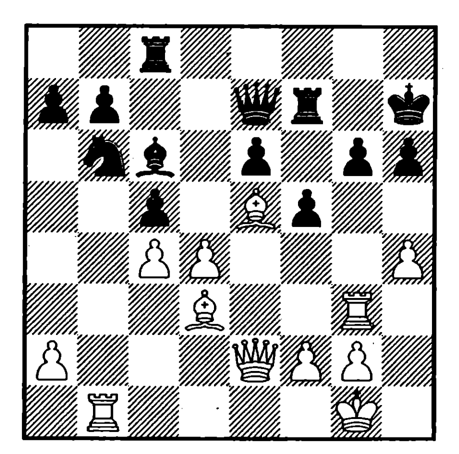
No 4. ♔g1, por 4. ....., ♖xh1++.

4. .... ♘f5+
5. ♔f4 ♖h4++

Un mate precioso que se ha logrado con el mínimo de fuerzas necesarias, por imperio de la poderosa acción latente del alfil negro de la gran diagonal.

DE LA CAMPAÑA DE CARLOS TORRE

También complicado es el ejemplo que ahora mostraremos, que se produjo en una partida entre el gran ajedrecista mejicano Carlos Torre y el teórico vienés Grünfeld. La partida fué ganada por el mejicano, considerado por Alekhine y los maestros que lo conocieron como el más serio aspirante al campeonato del mundo apenas enriqueciera su experiencia. Fallas físicas impidieron que se materializara ese anhelo de los aficionados latinos, pero queda, para quienes lo admiraron, una serie reducida, pero valiosa, de partidas.



Interesa, antes de ver la combinación, estudiar la situación de las piezas y tratar de averiguar por qué causa las blancas, a las que les corresponde jugar, tienen derecho a aspirar al triunfo. Pronto se observa que existen varias razones poderosas: primero, el hecho de que poseen dos alfiles, lo que es muy valioso; además, porque uno de ellos, precisamente el que domina la gran diagonal, no puede ser contrarrestado. A esto se agrega la acción agresiva de la torre de g3, que ataca un peón, al que sólo lo sostiene el rey; la del alfil de d3, que indirectamente coincide en su acción sobre el punto g6, y la de la dama, pronta a entrar en juego sobre el mismo sector. La primera misión es la de debilitar el bloque de peones que sostiene el rey, mediante:

1. d5! exd5

2. ♖xg6	♖g8

No es posible capturar la torre, por la réplica de 3. ♕g4+, amparada en la acción del alfil de d3, que inmoviliza al peón de f5. Seguiría en ese caso 3. ....., ♔h7; 4. ♗xf5+, ♖xf5+; 5. ♕xf5+, ♔g8; 6. ♕g6+, ♔f8; 7. ♗d6, ganando la dama. Como, además, las blancas amenazan ♕h5, es necesaria la jugada que acaban de efectuar las negras.

3. ♖xg8	♔xg8
4. ♗xf5	♖xf5
5. ♕g4+	♖g5
6. hxg5	♕xe5
7. gxh6+	(1-0)

Los ejemplos dados bastan para demostrar de qué manera gravitan los alfiles en este tipo de posiciones de ataque, y lo grave que es crear debilidades en el enroque mientras existen piezas, tan valiosas, en las posiciones agresivas.

CAPÍTULO XV

LOS PEONES AVANZADOS EN 6ª O 7ª COMO TEMAS DE ATAQUE

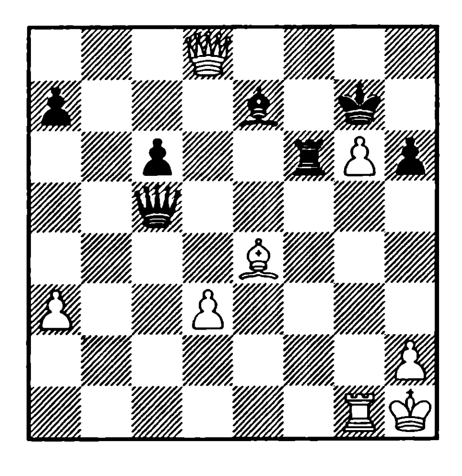
Uno de los temas de combinación menos estudiados por los textos, pero más generosos en recursos, es el que surge de los peones avanzados que amenazan coronarse, aun cuando aparentemente no puedan hacerlo. Un peón así colocado, en sexta o séptima y en muchas ocasiones aun en la quinta línea, es el punto de origen de multitud de victorias, siempre que reúna la valiosa característica de ser libre, es decir que no esté trabado por ningún peón adversario.

Hace mucho tiempo fue planteado el debate del peón libre y aislado. La sola enunciación de la característica de ese peón constituye la definición de sus virtudes y desventajas: es fuerte porque es libre, y es débil porque está aislado. Tartakower, que tiene mucho de técnico y mucho de humorista, cada vez que comenta una partida en la que se llega a una situaeión de ese tipo hace la reflexión sobre el distinto concepto que un peón así colocado provoca en los jugadores. Los optimistas, que forman legión en ajedrez, lo denominan siempre peón libre; los pesimistas, que abundan, especialmente cuando juzgan la posición adversaria, lo califican de peón aislado. Muchas veces se escucha al final de una partida el famoso: "Sí, perdí una partida ganada. Hice lo que se me dió la gana. Lo presioné, luego *le aislé un peón* y se me escapó". La misma partida, de parte del ganador, suele ser comentada así: "Fue muy divertido. Ensayó un ataque absurdo que *me dejó un peón libre* y, como es natural, le gané".

Y la verdad es que ambos tienen un poco de razón, con la única diferencia que exageran un poco. Un peón libre es una fuente de recursos muy valiosa, pero es también una grave preocupación. Podríamos mostrar infinidad de ejemplos, pero como ahora estamos encarando temas de combinación, es decir, el ajedrez desde el punto de vista optimista del vencedor, consideraremos los recursos que brinda

el peón libre para ganar partidas. Que ya llegará la oportunidad en que mostraremos las posiciones típicas en que los famosos peones libres son la base de las derrotas.

EL REY CONTIENE DEFECTUOSAMENTE LOS PEONES



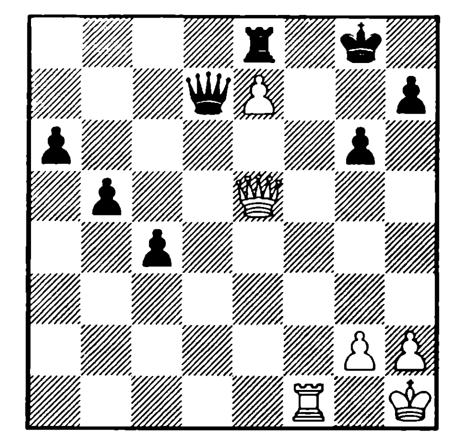
Veamos primero un final que nos permitirá aclarar cuáles son los tipos de recursos tácticos que consideraremos más adelante, y que entran en el generoso título de "Temas de combinación", que estamos desarrollando.

A esta posición se llegó en una partida que se jugó en el torneo de Lemberg de 1926. Las blancas, conducidas por un aficionado llamado Pietrovsky, tienen aparentemente pocos recursos para hacer valer su peón libre de g6, porque el rey impide su marcha y, además, porque un sólido bloque de piezas evita que el monarca sea atacado. Pero el rey negro está muy relativamente seguro. Las casillas de avance del peón (g7 y g8) no están fiscalizadas por ninguna pieza negra y esto aumenta la misión del rey. El peón g6 blanco, en cambio, es muy fuerte, porque está sostenido por dos piezas, apoyado en su avance por la torre de g1, y el peón entra en casilla blanca, de la que el alfil de e4 puede desalojar al monarca negro si éste quiere interponerse desde ese punto al avance del peón. Todo esto sugiere al blanco una corta y bonita combinación, que funda su fuerza en la amenaza de coronar el peón. Los aficionados harán bien en tratar de hallarla por sus propios medios antes de seguir adelante, para tener una idea cabal de su fuerza ajedrecística y ver si los datos suministrados les aclaran el horizonte. La combinación es ésta:

1.	♕h8+!	♔xh8
2.	g7+	♔g8
3.	♗h7+!	♔xh7
4.	g8=♕++	

Como se observará, el mate en cuatro era inevitable y la combinación muy simple. Pero ya sabemos cuál es el espíritu del tema, que seguiremos considerando. El siguiente ejemplo *(véase el diagrama siguiente.)* terminará por aclararlo.

Esta es una posición muy instructiva para la finalidad que perseguimos. Las blancas tienen dos peones menos y el peón que poseen en e7 no tiene aparentemente mucha fuerza, porque está atacado por dos piezas y contenido en



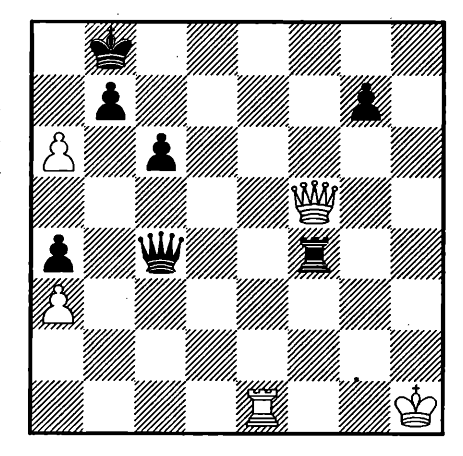
su avance por la torre. Un jugador adocenado seguiría en este momento con las blancas con ♖e1, para apoyar el peón atacado, y las negras, mediante c3, conseguirían obligar, tarde o temprano, a capturar ese peón, lo que les permitiría ganar el de e7 y llegar a un final muy favorable.

Pero el jugador experimentado sabe que un peón en séptima es un venero de combinaciones y, a pesar de la poca abundancia de piezas que hay en juego, no es difícil atrapar algunos detalles estratégicos que permitan la maniobra táctica ganadora. Lo primero que se observa es que el rey negro, si bien no puede ser jaqueado, está en una posición un tanto desguarnecida, y también que si mediante un jaque se pudiera enviar al rey a h8, la maniobra ♖f8+ tendría gran fuerza, pero en cambio ♖f8+, directamente, fracasa en apariencia, porque el rey domina la casilla f8. Y sin querer hemos dado en el punto neurálgico de la partida. ¿Y si entregamos más tarde la dama para alejar al rey de ese punto y colocarlo en h8, precisamente en posición típica de mate? ¿Cómo? Pues así:

1.	♖f8+	♖xf8
2.	♕h8+!	♔xh8 si 2. ..., ♔f7, 3. exf8=♕+, etc.
3.	exf8=♕++	

El sistema ha sido sencillo, ya que se ha ganado en sólo tres jugadas y de categórica manera. Pero los jugadores bisoños se habrían visto en dificultad para valorizar el peón en séptima por la falta de familiaridad con este tipo de posiciones.

El sacrificio para ganar tiempos



En el diagrama se ve la fuerza de un peón en sexta que puede colaborar en una posición de mate, y cómo se hilvana la victoria por medio de él.

En esa posición juegan las blancas, que no tienen en apariencia una situación fácil, por la superioridad de un peón de las negras y la grave amenaza que significan los jaques, apenas la dama salga de f5. Pero hay un peón en sexta, providencial recurso que permite conce-

bir esperanzas. El rey negro puede ser jaqueado, pero sólo por la torre. Se marcha a a7 y todo parece haberse extinguido. En cambio, si el rey negro estuviera en a8 habría un jaque con la dama en c8, seguido de ♕xb7++, por obra y gracia del peón de a6, lleno de posibilidades, pero que, como los fuegos artificiales, ha de ser de poca duración si no se explotan sus recursos rápidamente. Y sin querer hemos dado la idea de la primera combinación que se le ocurre al principiante. ¿Por qué causa no podemos llevar al rey a esa situación, precisamente por medio del sacrificio de la torre en a8 luego de 1. ♖e8+, ♔a7; 2. ♖a8+?.

Porque el rey no captura la torre, sino que se aleja a b6. Nuevo obstáculo que surge para el optimismo del blanco. Más de un jugador en estos casos se desanima y abandona el análisis, pero el más avezado sabe que debe persistir en sus análisis, ya que la posición exige recursos heroicos.

Si no existiera el peón de a6, luego de 2. ..., ♔b6; se podría seguir con ♕a5++. No hay tiempo de jugar primero 3. axb7 por la agresiva posición de las piezas negras, que darían mate apenas se perdiera un tiempo en jugadas preparatorias. Pero existe el mágico recurso de la inversión de jugadas, que tanto hemos visto en los anteriores capítulos. Ya que tenemos la torre en a8 y un peón que amenaza coronarse al menor descuido de las negras, ¿por qué no sacrificar la dama primero para entrar a dama con jaque?, y surge íntegro el plan ganador, que es así:

1.	♖e8+	♔a7
2.	♖a8+	♔b6

Si 2. ....., ♔xa8; 3. ♕c8+ y mate a la siguiente.

3.	♕a5+!	♔xa5
4.	axb7+	♔b6
5.	b8=♕+	♔c5
6.	♖a5+	

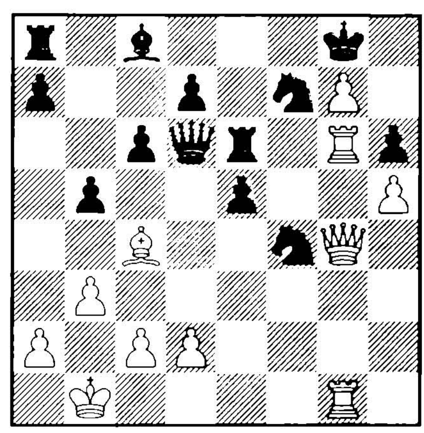
Y ganan por lo menos la torre, ya que el rey negro debe ir a d4, obstruyendo la defensa de la dama.

Una obra de arte de Teichmann

De mucha más jerarquía aún es el magnífico ejemplo de Teichmann en una partida jugada en el torneo de Berlín, de 1930. Se produjo la posición que ilustra el diagrama de la página siguiente.

Esta posición es muy instructiva y también muy difícil. Las blancas dominan evidentemente, pero tienen dos piezas menos, por lo que se hace necesario obrar con energía. La verdadera compensación radica en el peón de g7, que amenaza coronarse apenas se pueda sacar el rey de g8. A primera vista parece ganadora la réplica 1. ♕f5, que amenaza ♕xf7+, seguido de g8=♕+, etc. No es defensa

contra esa amenaza ♕e7 de las negras, porque luego de ♖xe6, seguido de ♕h7+ y g8=♕+, las blancas ganarían siempre en mérito a la fuerza latente del peón, contenido por ahora, de g7. Pero las negras replicarían a 1. ♕f5 con 1. ...., ♗b7, dándole a la torre dama acción sobre el punto g8 y evitando así todas las combinaciones basadas en la entrada a dama.



Hay que buscar otro procedimiento y como la torre de e6 de las negras está prácticamente clavada, ya que si se moviera seguiría ♗xf7+ y g8=♕, las blancas preparan la siguiente combinacion:

1. ♖xh6!
(con la amenaza de ♖h8+),
1. .... ♘xh6;
2. ♕g5!

Esta simple réplica amenaza ya ♕d8+ o ♕xh6, en ambos casos con posición fácilmente ganadora.

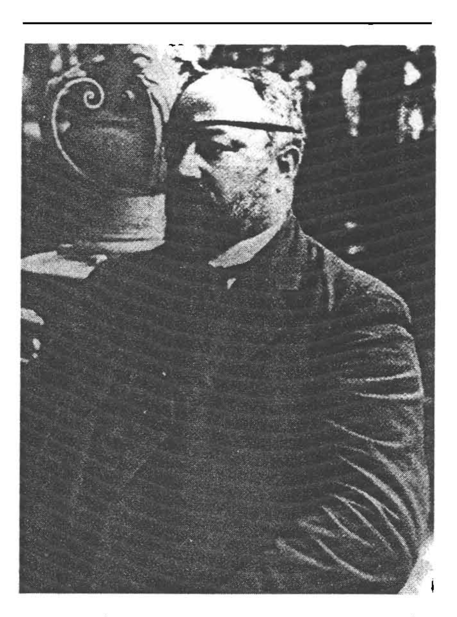
2. ... ♘f7 (única)
3. ♕d8+!!

Formidable réplica. Esto aleja el caballo de la zona de influencia de los peones blancos avanzados, y Teichmann logra desalojar por medio del peón h al rey negro de su posición defensiva delante del peón de g7.

3. .... ♘xd8
4. h6!

Con la inevitable amenaza de h7+ seguido de g8=♕++.

Hemos observado, a través de una serie de ejemplos de distinta dificultad, pero igualmente valiosos, los recursos abundantes que para combinar nacen de la situación agresiva de los peones avanzados cuando están cerca del rey adversario y se pueden ganar tiempos mediante jaques intermedios. Sigamos con el tema.

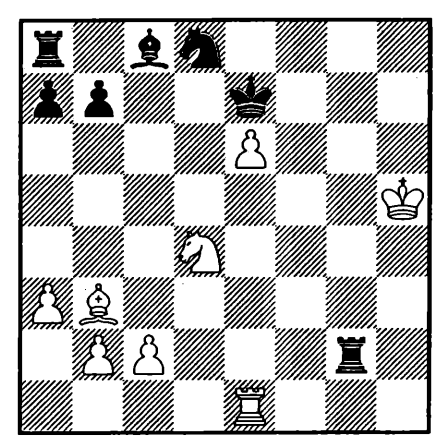


Richard Teichmann (1868-1925), fue el gran vencedor del torneo de Karlsbad de 1911; 26 eran los participantes entre los que estaban Rubinstein, Schlechter, Marshall, Nimzovich, Alekhine, etc.

Un ejemplo negativo

El ejemplo que ahora presentamos es de menor jerarquía, por cierto, que el de Teichmann, pero demuestra cómo no es prudente dejarse encandilar con las ventajas aparentes que brinda un peón libre, y enseña los detalles tácticos que deben tenerse en cuenta. Se trata de un ejemplo negativo, ya que pierde quien tiene el peón pasado y pretende imponerlo, porque no repara en la posición de mate que el adversario teje sobre su desamparado monarca. Se trata de un final en el que se llegó a la siguiente posición:

En esta posición jugaban las blancas, las que se entusiasmaron con los recursos que prometía brindarles el peón avanzado de e6 y la facilidad que aparentemente existía para avanzarlo. Pero no tuvieron en cuenta la situación de su propio monarca, que está en h5 y carece del apoyo de piezas de su bando.



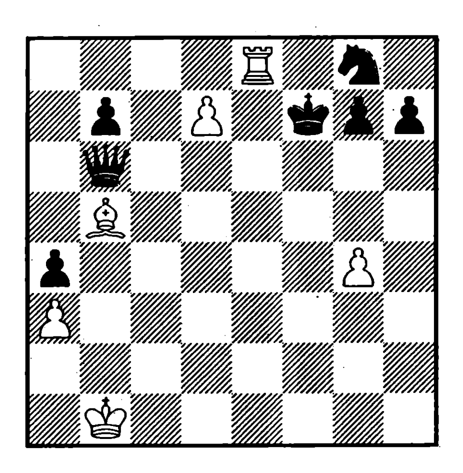
Precisamente en esta posición el peón es más fuerte en e6 que en e7, porque donde ahora se encuentra obstruye la acción de las piezas negras. Las blancas se equivocaron y realizaron la jugada optimista:

1. ♘f5+ a lo que siguió:

1. .... ♔f6
2. e7 ♗xf5!

Y si bien el peón puede coronarse, se ha encerrado al monarca blanco en una posición de mate por medio de ♖h2. Es claro que puede evitarse con ♖h1, pero en ese caso el caballo negro saldría de d8 y el peón no podría coronarse *.

Recurso ingenioso



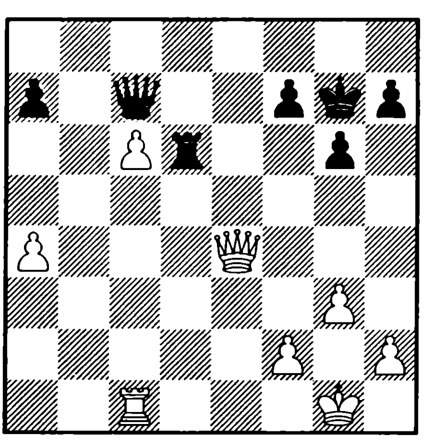
Instructiva, asimismo, por tratarse de una situación singular y una variación táctica notable, es la posición que insertamos en el diagrama:

Las blancas maniobraron en esta partida de enérgica manera para conseguir el peón pasado de d7, que amenaza coronarse y decidir la lucha. Pero un accidente táctico impide cristalizar el plan, pues si 1. d8=♕, sigue 1. .....,

* Extraña omisión ya que gana el blanco con 3.e8=♘++, lo que figura en la fuente: Kurt Richter, *Combinaciones en ajedrez.*

♕xb5+ y luego ♕xe8, con posición ventajosa para las negras. Hay, pues, un obstáculo para coronar la dama pero, en cambio, no lo hay para entrar pidiendo caballo y dando jaque. Esto permite al blanco quedar con una pieza de ventaja, ya que si 1. ....., ♔f6, sigue 2. ♖e6+, etcétera.

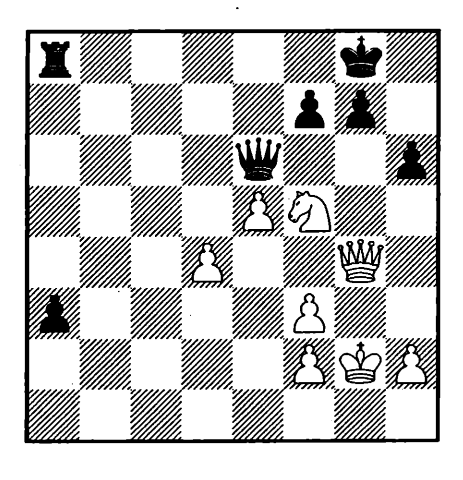
Ejemplo simple, pero muy típico, ya que ha dado lugar a infinidad de victorias en este tipo de posiciones, es el que nos da el final de la partida que jugaron en Buenos Aires José Raúl Capablanca y Benito Villegas, en una de las exhibiciones individuales que realizó el gran maestro cubano en nuestra capital. Como se recordará, Capablanca estuvo en dos oportunidades en Buenos Aires, contratado por el Club Argentino de Ajedrez, y en ambas realizó una inobjetable y terminante demostración de superioridad. El final de la partida que nos ocupa es así:



Evidentemente la combinación es muy simple y no se precisa ser un maestro de los quilates de Capablanca para hallarla. Invitamos a los lectores a que, de acuerdo con lo que hemos indicado, traten de hallar la maniobra ganadora, que no se resistirá al esfuerzo de quien se proponga encontrarla.

La pieza que impide el avance del peón es la dama. Esta pieza está sobrecargada, ya que no puede al par evitar que el peón se corone y sostener la torre. Basta, pues, con capturar la torre aun a costa del sacrificio de la dama para lograr la victoria. La jugada es, pues: ♕e5+, seguido de ♕xd6 y c7, ganando.

Un ejemplo de Schlechter



Muy similar al anterior es este ejemplo de la partida Schlechter-Breyer del torneo de Baden de 1914.

Las negras disponen de un peón libre y pasado en a3 que nadie puede contener. Lo único que complica el triunfo es la amenaza de ♕xg7++. El sistema más simple para evitar todos los peligros es jugar 1. ....., ♕xf5, seguido de a2, que gana inmediatamente.

Una celada en la Defensa Eslava

Pero bueno es pasar a ejemplos de mayor categoría y más acentuada complejidad. Veamos cómo gravita el tema en la apertura, a través de una variante muy conocida e ingeniosa de la Defensa Eslava. Conocida es la celada que se produce luego de

1.	d4	d5
2.	c4	c6
3.	♘f3	♗f5
4.	♕b3	♕b6
5.	cxd5	♕xb3
6.	axb3	♗xb1?

Esto es un error. Lo justo sería 6. ....., cxd5; pero luego de 7. ♘c3, e6; 8. ♘b5, las negras tendrían una posición favorable.

7. dxc6!

Ahora nos hallamos ante un caso típico de peón avanzado peligroso. Es claro que las negras pueden tomar el peón, pero en ese caso las blancas capturarían el alfil y quedarían con un peón de ventaja. Para evitar esto juegan:

7. .... ♗e4

Lo que permite a las blancas valorizar su peón avanzado mediante

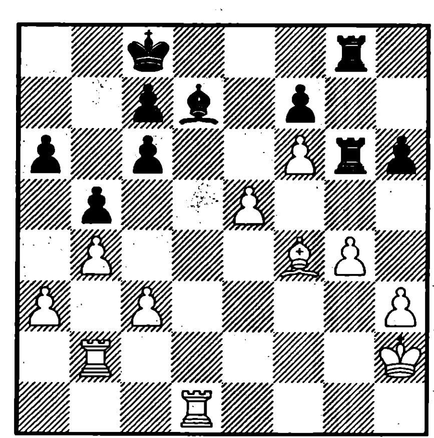
8. ♖xa7!

Lo que saca a la torre de la primera línea y permite entrar a dama con

8. .... ♖xa7
9. c7

Ataca al caballo y amenaza c8=♕.

Un error de concepto



En una partida del campeonato de Dinamarca, de 1930, que jugó Alberto Nielsen, se llegó a la posición del diagrama:

Las blancas jugaron

1. ♖bd2

pero no hay ninguna razón para que pretendan ganar. Tienen un peón de ventaja en el flanco rey, pero hay alfiles de distinto color y el alfil blanco de f4 poco eficaz puede hacer, ya que su propio peón lo obstruye. Pero las negras se entusiasman con las posibilidades que surgen del sacrificio del alfil por el peón caballo a raíz de la situación de mate del rey blanco, confinado en la banda, y juegan:

1. .... ♗xg4
2. hxg4 ♖xg4

Pero las blancas disponen de un buen recurso para ganar por obra y gracia de los peones avanzados de f6 y e5. Se objetará que el peón de f6 no es libre, pero se podrá probar fácilmente que nada cuesta transformarlo en peón libre mediante el oportuno avance del peón rey. La maniobra ganadora es así:

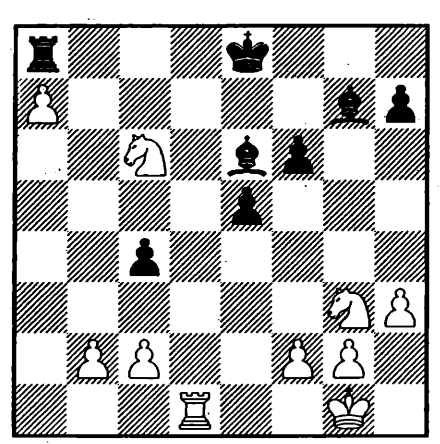
3. ♗xg3 ♖xg3
4. e6! ♖3g5

No sirve 4. ....., fxe6 por 5. f7, que gana porque la torre de g8 está sobrecargada en el sostén de la otra torre y no puede evitar en ese caso el avance del peón a f8.

5. ♖d8+! ♖xd8
6. ♖xd8 ♔xd8
7. exf7

y gana, pues no es posible evitar la coronación del peón.

Finalmente veremos un ejemplo de la fuerza de un peón pasado y libre, que no tiene aparentemente buen sostén. Pero es tan abundante la gama de recursos tácticos que esto produce, que las blancas pueden permitirse el lujo de realizar un chiste táctico para triunfar.



Evidentemente la posición blanca es favorable por la ventaja material y la fuerza del peón en séptima. Pero existe el peligro de ♗d7, eliminando el caballo que apoya al peón. Es necesario, pues, hallar un sistema rápido para vencer y las blancas, conducidas por Sultan Khan, lo hacen de la siguiente manera:

1. ♖d8+ ♖xd8
2. ♘xd8 ♗d5

Esta jugada parece que paraliza todos los peligros, pero las negras no pueden

evitar la pérdida de una pieza después de ♘e6!, seguido de ♘xg7+ o de ♘c7+, en ambos casos ganando un alfil.

Multitud de ejemplos podrían mostrarse para poner en evidencia que un peón pasado en sexta o séptima y aun en quinta es base de gran número de maniobras ganadoras, aun cuando el peón avanzado esté aislado y ofrezca por lo tanto gran número de debilidades.

CAPÍTULO XVI

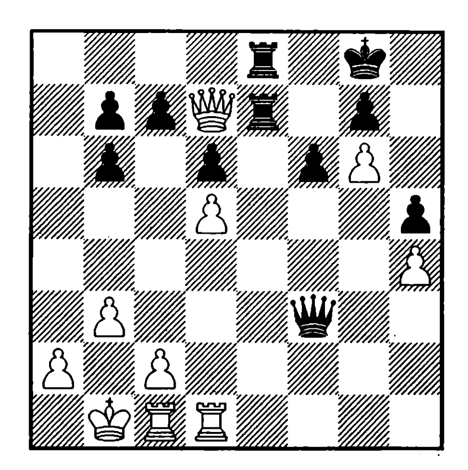
EL PEÓN, "PIVOT" SOBRE EL REY

El ajedrecista experimentado estudia una posición y atrapa rápidamente los detalles típicos de la misma. Sabe, por ejemplo, que ante un enroque sin el sostén natural del caballo puede planear un ataque con relativa probabilidad de éxito. Entiende que si el adversario avanzó, por ejemplo, el peón torre rey del enroque, puede quebrar la unidad de los peones que sostienen al rey con el avance típico del peón caballo rey a g5. Ha visto que, en aquellas posiciones en que se domina una diagonal sobre el rey, puede apelar al sacrificio para evitar que el adversario anule la acción de un alfil en esa diagonal. Observó, asimismo, multitud de recursos tácticos que nacen de la existencia de caballos y las posiciones de jaque doble que se pueden crear. De igual manera vio cómo la extracción del rey de sus bases naturales de defensa aumenta la posibilidad de darle mate. Y finalmente el lector ha comprendido, en general, que hay abundancia de situaciones típicas muy interesantes y fáciles para realizar combinaciones como, por ejemplo, las que se producen en toda aquella posición en que una pieza está sobrecargada, o sea que realiza dos funciones a la vez, lo que casi nunca es posible o por lo menos tranquilizador si se trata de funciones de gran importancia. En ajedrez como en la vida.

El esquema de las posiciones que vamos a considerar ahora es el siguiente: f6 contra f7-g6-h7-♔g8 o también g6 contra g7-♔g8, o h6 contra h7-♔h8, y así sucesivamente en cualquier lugar del tablero siempre que el peón agresor fiscalice casillas de huida del rey enemigo y pueda convertirse en el «pivot» de posiciones de mate.

El sacrificio

Veremos el primer ejemplo, por cierto bonito, aun cuando no muy complicado, en el que se explota una idea típica en estos casos, que es la amenaza de mate



en la primera línea, amparado en la acción decisiva del peón en sexta.

En la posición del texto juegan las blancas, que tienen atacada la dama y un peón menos. Un jugador sin idea de los recursos de este tipo de posiciones apelaría al procedimiento simple de irse con la dama y, sin duda, perdería la partida, ya que tarde o temprano sucumbiría el peón de g6, que es la única base de todo proyecto de agresión que compensa al peón de menos.

Pero existe por ahora ese peón y el rey negro se halla en posición de mate, que por el momento sólo tiene como defensa a las dos torres negras.

Y, sin quererlo, hemos dado la base de la combinación ganadora.

Si, por ejemplo, las blancas juegan 1. ♖e1, las negras no pueden capturar la dama, a raíz de ♖xe8++, pero, en cambio, pueden ganar impunemente la torre. Pero esto luego de 2. ♖xe1, ♖xe1+ y 3. ♔b2, coloca al negro en una situación muy delicada, pues se amenaza mate en d8. Las negras no pueden seguir dando jaque al rey blanco y sólo lograrían evitar el mate por medio de ♕e4, para continuar con ♕e8.

Pero el blanco dispone del recurso de un jaque previo en f7 y en ese caso el mate sería inevitable. Ganan, pues, mediante:

1.	♖e1!!	♖xe1*
2.	♕f7+	♔h8
3.	♖xe1	♖xe1+
4.	♔b2	

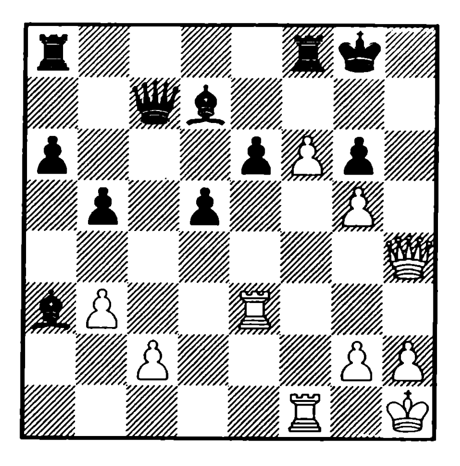
y las negras abandonaron, pues el mate es inevitable y ni siquiera existe el recurso de dar jaque perpetuo sacrificando la torre, pues si 4. ....., ♖b1+, seguiría 5. ♔a3

La fuerza del peón en sexta

Veremos ahora un ejemplo un poco más complicado en sus maniobras intermedias, pero que muestra cómo la colocación de un peón en sexta sobre el rey enemigo logra a menudo compensar una enorme desventaja material. La posición se produjo en una partida del torneo de Kecskemet, de 1927, entre Takacs y Yates.

Las blancas, que juegan en este momento, tienen los dos alfiles de menos y en un final estarían perdidas. Pero precisamente entregaron material para llegar a esta situación con un fuerte peón en f6, que es el "pivot" sobre el que gira una

* Debe mencionarse 1. ....., ♔f8 como defensa.



doble amenaza de mate, ya en g7 o e7. Aparentemente, el plan ganador sería Th3, pero se observa que luego de 1. Th3, Rf7; 2. Dh7+, Re8; no hay mate en e7, por la acción defensiva que desarrolla el alfil de a3.

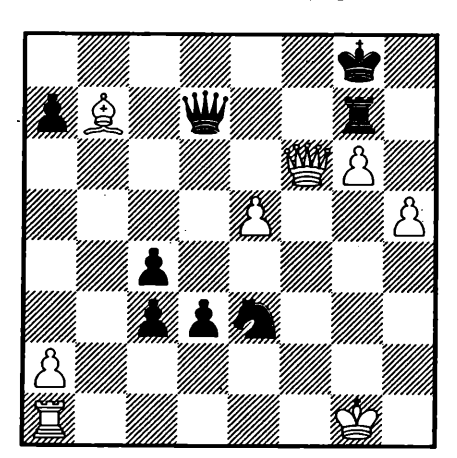
Es necesario hacer, pues, una jugada intermedia para llevar a cabo luego la amenaza decisiva y la jugada ganadora es aquella que obstruya la acción del único alfil eficaz de las negras, ya que el otro, en cambio, no sólo no defiende nada sino que obstruye a la dama de c7 en su posible acción defensiva sobre el sector vulnerado. La fuerza del ataque radica en que el peón de f6 toma el cuadro g7 de las negras y evita que la dama negra pueda ir a ese punto, desde el cual anularía la fuerza de la torre y la dama blanca doblada en esa columna.

La jugada es, pues: 1. b4, que obstruye la acción del alfil y amenaza Th3, seguido de Dh7+ y De7++. La partida siguió con 1. ....., Axb4; 2. Th3, que ahora es bueno, pues si Rf7 sigue Dxb4, con la doble amenaza de De7+ y Dg7++, o de Th7+, primero. Las negras abandonaron, por no ver de qué manera pueden evitar las múltiples amenazas que tienen como "pivot" al peón de f6.

Peones agresivos contra peones débiles

En el torneo de Copenhague de 1929 se produjo también una instructiva posición de este tipo entre Brodersen y el Dr. Niessen. Veamos:

Ambos tienen peones en sexta, pero mientras los blancos restringen al rey y lo tienen a merced de un jaque en la octava línea, los negros no ejercen, a la vez, parecida acción ofensiva. Son muy fuertes, porque son libres y amenazan coronarse, pero las blancas encuentran un método para anticiparse a todos los peligros mediante una combinación de sacrificio en base a la amenaza de mate en la primera línea de las negras.



1. Tb1

Amenaza Ad5+, y luego Tb8, con mate inevitable.

1. .... De8
2. Ad5+

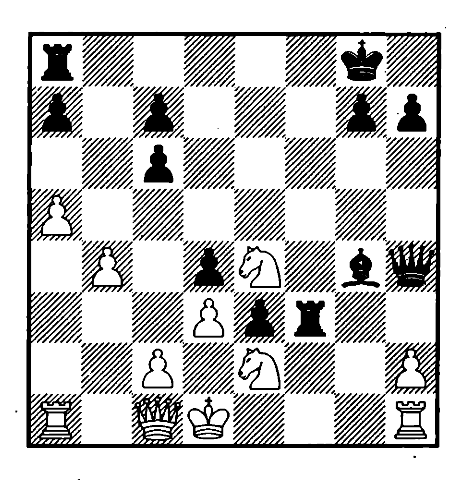
El primer sacrificio. Las blancas tratan de eliminar las piezas que se opongan a la entrada de la torre en la octava línea y deben apurarse antes de que las negras hagan valer sus poderosos peones. ¿Cuál es el motivo de este sacrificio, si las negras están evitando ♖b8 por medio de la acción de la dama? Pues simplemente el hecho de que al estar esta pieza sobrecargada sólo puede ejercer la acción defensiva en base a la entrega de la dama blanca en e6. La partida se gana, pues, así:

2. .... ♘xd5
3. ♕e6+

El secreto de la victoria. No es posible ♕xe6, a causa de ♖b8+, con mate a la siguiente, pues no queda más que ♕e8 o ♕c8, entregándola para dilatar la agonía. Las negras abandonaron por esta causa, como se ha visto otra vez, en mérito a los recursos que nacen del peón en sexta.

Un ejemplo del Dr. Hartlaub

Finalmente veremos una posición atribuida al Dr. Hartlaub notable ajedrecista alemán de partidas rápidas que dio en su vida de jugador producciones de gran jerarquía en este aspecto del ajedrez. La partida fue jugada en 1880, en Bremen.



En esta posición existe un doble tipo de amenazas. Primero, el natural de la acción de un peón en sexta, que es la amenaza en los puntos que el peón e3 domina, o sea d2 o f2, y otro el que surge de la acción del alfil de g4 en la diagonal que tiene como base al desventurado rey blanco. Se observa rápidamente que la acción del caballo de e4, sostenido fuertemente, evita toda maniobra directa sobre los cuadros tomados por el peón, que, en cambio, puede ejercer una acción preponderante si se efectúa una maniobra sobre el caballo de e2, que no tiene sólido apoyo.

Además se amenaza un mate en f1 si la torre blanca desaparece de la primera línea; el plan ganador es, pues, ya claro. Como el peón de h2 está prácticamente indefenso, porque la torre está sobrecargada, lo natural es seguir con 1. ....., ♕xh2; que amenaza la torre y el caballo de e2. Las blancas jugaron 2. ♖e1, a lo que las negras encontraron una maniobra notable para ganar basada siempre en la acción conjugada del peón que toma el cuadro d2, en la torre que no puede salir de la primera línea por la amenaza de ♖f1, y en el alfil que clava al caballo de e2. La jugada clave es 2. ....., ♕xe2+!, que gana en seguida, pues si ♔xe2, sigue ♖f2++, y si ♖xd2, ♖f1++.

CAPÍTULO XVII

LA "CLAVADA" COMO TEMA DE MATE

Iniciaremos ahora otro capítulo sobre los temas de combinación en ajedrez que estamos desarrollando. Queremos mostrar al aficionado la enorme cantidad de posiciones características en que surge clara la idea de la combinación y destacar en realidad el único secreto de la técnica de los buenos jugadores. ¡Cuántas veces suele el ajedrecista de calidad verse sorprendido por la pregunta de algún jugador bisoño que le dice: "¿Tiene usted alguna jugada oculta?"! O que le reclama: "¿Por qué no me enseña usted alguna de esas combinaciones que permiten ganar rápidamente?"

Cree una gran masa de jugadores que los buenos ajedrecistas saben cómo ganar en cualquier posición y que no lo enseñan porque son secretos que no conviene divulgar. Nada de eso existe en ajedrez, ya que ni aun las celadas en las aperturas tienen utilidad, pues sólo pueden producirse si el adversario juega mal a propósito.

- Lo único que hay de cierto en ajedrez es lo que estamos explicando al correr de esta serie de capítulos, que constituye, quizá, el curso técnico y de divulgación ajedrecista más completo que se haya publicado nunca, por la extensión del mismo, la vinculación de los temas y porque para desarrollarlo ha sido posible consultar una serie amplia de volúmenes y entresacar de los mismos abundancia de ejemplos de gran calidad.

EL ÚNICO SECRETO DEL AJEDREZ

En ajedrez no hay combinaciones fijas ni maniobras aplicables a cualquier posición. Lo que hay son posiciones típicas que, al ofrecer determinada característica, permiten atrapar la idea de maniobras de combinaciones afines a

todas las posiciones idénticas o similares. Así, por ejemplo, sucede en las posiciones en que el rey está en la banda, o hay piezas sobrecargadas, o existen caballos que pueden dar dobles, o un peón pasado y agresivo, o dos alfiles sobre el enroque; en fin, en toda la amplia serie de temas que hemos desarrollado.

Ahora nos ocuparemos de uno que ya explicamos anteriormente, sobre las clavadas en ajedrez, pero que repetiremos en parte para dar completa unidad a este trabajo sobre temas de combinaciones ajedrecísticas.

Además se trata de uno de los temas típicos fundamentales en materia de combinaciones y fáciles de producir, pues sus características son muy netas.

Las piezas "clavadas"

La clavada, en ajedrez, es la base de toda una gran gama de maniobras de planteo, medio juego y final. Clavar una pieza es casi siempre una buena posibilidad que debe ser analizada con cuidado. Se clavan piezas en las aperturas para fiscalizar indirectamente casillas centrales o para restringir el desarrollo o para inmovilizar al adversario. Se clavan en el medio juego para realizar combinaciones y en el final para ganar tiempos vitales.

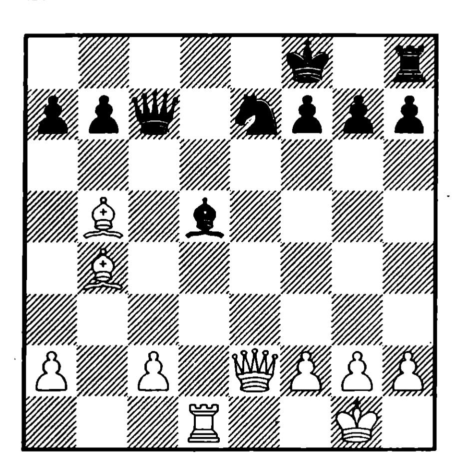
Por ejemplo, en la apertura del peón dama se juega 1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. ♘c3, ♘f6; 4. ♗g5. En este caso el alfil clava al caballo, no para capturarlo más tarde ni para desarrollar meramente un alfil, sino para anular en gran parte la acción del caballo sobre el peón de d5 y especialmente en su acción de fiscalización de la casilla e4. Ahora, que aquí hay una maniobra que entrega transitoriamente un peón y demuestra que hay que desconfiar de los beneficios de las clavadas, ya que si 4. ....., ♘bd7 no es posible 5. cxd5, a causa de 5. ....., exd5; y si 6. ♘xd5, entonces 6. ....., ♘xd5, seguido, si 7. ♗xd8 de 7. ....., ♗b4+, recobrando la dama y ganando una pieza. Pero, en cambio, es muy fuerte 5. e3, y entonces ya es amenaza la captura del peón del centro, lo que obliga a jugar 5. ....., ♗e7; o bien 5. ....., c6. Si se hace lo primero, el blanco logrará cambiar su alfil dama, no muy fuerte en esta posición central de peones blancos fijados en casillas negras, por el alfil rey del segundo jugador, muy valioso, ya que es el que actúa por casillas de distinto color de las de sus peones avanzados. Si, en cambio, el negro juega 5. ....., c6; en ese caso se ha logrado evitar el avance de c5 directo de las negras, que suele complicar "la tranquilidad central" de las blancas. Quiere esto decir que la clavada de 4. ♗g5 de las blancas es base de un plan de apertura medular, de recia contextura estratégica.

La clavada como base de combinación

Lo mismo sucede en la Defensa Francesa cuando se juega 1. e4,e6; 2. d4, d5; 3. ♘c3, ♘f6; y las blancas siguen con 4. ♗g5. Clavan el caballo para anular la acción de esa pieza sobre los peones de d5 y e4, y a menudo el negro replica con 4. ....., ♗b4; entrando en la variante McCutcheon, que a la vez asigna al negro idéntico propósito, pues clava el caballo que fiscaliza el centro. Se podrían citar

así infinidad de aperturas, casi todas ellas en las que se clavan piezas para ganar tiempos de desarrollo, pero ahora nos interesan casos más concretos y veremos algunos.

En la posición que sigue, producida en una partida entre Breyer, el malogrado maestro austríaco, y Englund, en el torneo de Scheveningen de 1913, las negras jugaban y debían evitar la desagradable amenaza de ♖xd5, especulando con la clavada del caballo de e7 que está inmovilizado en su misión de guarecer a su monarca.



No escapará al criterio de ninguno de nuestros lectores, especialmente si han seguido este curso desde su iniciación, el concepto de que las negras están absolutamente perdidas. Hay sólo una aparente igualdad de material, ya que en realidad están jugando con una torre menos y un caballo inutilizado. "Las piezas valen por lo que hacen y no por su mera ubicación en el tablero", y en este caso hay una torre negra en h8, que es lo mismo que no poseerla, pues durante largo rato no podrá entrar en juego. ¿Qué debe hacerse en estos casos? Pues apurar los acontecimientos y atacar especulando con que, en puridad de verdad, las blancas tienen una pieza de ventaja. Una pieza más en acción y por cierto poderosísima, pues domina una vital columna central. Se gana así:

1.	....	♗c6
2.	♕xe7+!	♕xe7
3.	♖d8+	

La dama negra está clavada y no ejerce ninguna misión defensiva.

3.	....	♗e8

Aparentemente protegido, pero en realidad indefenso por la clavada de la dama.

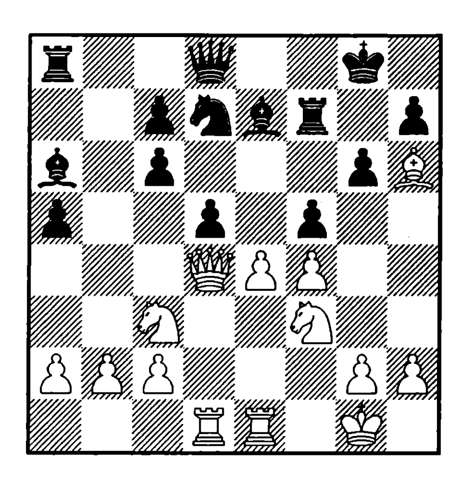
4. ♖xe8++

LA NECESIDAD AGUZA EL INGENIO EN AJEDREZ

Que la desesperación es madre de infinidad de triunfos en la vida, nadie lo ignora; un soldado desesperado puede convertirse en un héroe; un cobarde en un valiente y un vencido en un triunfador. En ajedrez sucede lo mismo. A menudo

un error coloca a un jugador en posición perdida y ante la proximidad de la catástrofe se esfuerza y encuentra recursos extraordinarios para triunfar. El ejemplo que insertamos es aleccionador.

En una partida entre Engels y Richter, del torneo de Nauheim, de 1935, se llegó a la posición que sigue:



Las blancas acaban de ser sorprendidas con una jugada que no esperaban. Las negras han avanzado d5 atacando el peón agresivo de e4 de las blancas y, lo que es más grave, amenazando ganar la dama con la clavada de ♗c5. El momento es delicado y vital. Si se recurre al expediente primitivo de evitar ♗c5 o de replegarse con la dama, o sacar el rey de la amenaza, las negras ganarían un peón mediante fxe4.

Pero la necesidad aguza el ingenio y Engels observa que a su vez él puede especular con una posición de clavada de su torre sobre la dama adversaria, y que resulta preferible hasta entregar la dama por dos piezas menores y el ataque, que reducirse a una pacífica e inútil defensa. Juega entonces:

1.	exd5!	♗c5
2.	dxc6	♕c8
3.	cxd7	♗xd4+
4.	♖xd4	♖xd7
5.	♘d5!	

La verdadera clave de la combinación. Ahora, a cambio de la dama sacrificada por dos fuertes piezas menores, las blancas disponen de una amplia red de amenazas sobre el monarca negro, que carece de una adecuada protección.

5.	....	♔h8

Lo mejor era entregar calidad mediante 5. ....., ♖xd5, pues el caballo blanco será poderoso en f6.

6.	♘f6!	♖f7

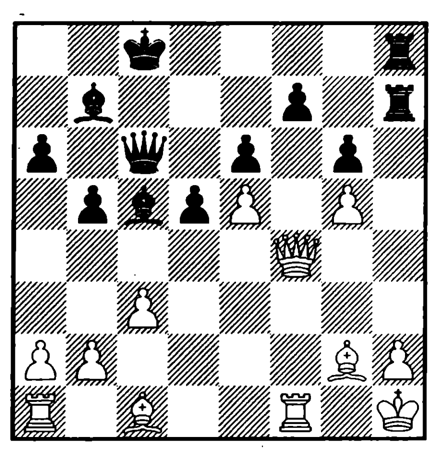
No servía 6. ....., ♖xd4 a causa de ♖e7, con mate inevitable, ya mediante ♖xh7 o con ♗g7.

7.	♘g5!!	♖xf6
8.	♖e7	

que gana, ya que si ♕g8, seguiría ♖dd7 y luego ♗g7+, etcétera.

UNA CLAVADA OCULTA

Hemos visto aquí cómo a una amenaza de clavada se replicó con otra menos espectacular pero mucho más efectiva y un remate magistral, en una partida aparentemente perdida. Y finalmente veremos otra posición que gana teniendo como eje una clavada. Se produjo en una partida que disputaron Illa y Grau en el Torneo Mayor de 1924.



Les tocaba jugar a las negras, que tienen una posición agresiva muy fuerte. La base de la victoria es, aparentemente, la columna "h", pero se hace difícil eliminar la dama que sostiene el peón atacado, y entregar las dos torres por la dama es generalmente un mal negocio en ajedrez.

Pero si se analiza un poco se observará que la verdadera base del triunfo es la amenaza más embozada de la dama y el alfil en la gran diagonal. Tanto es así, que en este momento ya era bueno el sacrificio de dama mediante 1. ....., d4, especulando con la fuerza de los alfiles sobre el rey. Pero las negras especulan sobre la situación del alfil deg2 de las blancas, que es prácticamente un alfil clavado por la grave amenaza de d4, y juegan:

1.	....	♖h3
2.	♖f3	

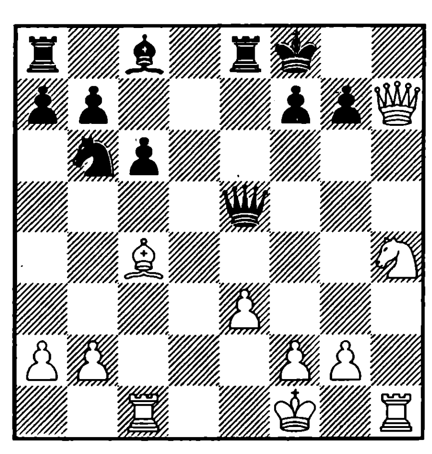
Única. Se amenazaba ♖8h4 y no era posible ♗xh3 a causa de 2. ....., d4+, 3. ♖f3 y ♖xh3, clavando la torre de f3 y ganando.

2.	....	d4!
3.	♖f2	♕b6
4.	b4 (la mejor)	♖8h4
5.	bxc5	♖xf4
6.	♖xf4	♕xc5
7.	cxd4	♕c3, ganando.

Una nueva partida ganada por la oportuna explotación de un tema de clavada perfectamente delineado por la disposición de las piezas.

Sacrificio para provocar una clavada

Veamos un ejemplo muy ingenioso, sólo accesible para quienes comprendan perfectamente bien el tema que nos ocupa. Se produjo en una partida entre Abrahams y Thynne, en el torneo de Liverpool de 1932. Es así:



Cualquier jugador de relativa experiencia tiene la sensación, analizando la partida, de que las blancas disponen de una posición de ataque. Poseen un peón de ventaja y una situación agresiva sobre el monarca negro. La fuerte posición de la dama negra en e5, que sostiene el peón de g7, hace difícil seguir normalmente con ♕h8+ y luego ♕xg7. A primera vista parece ganadora la jugada 1. ♕g6, amenazando ♕xf7++, ya que si 1. ....., fxg6, sigue 2. ♘xg6 con mate. Pero las negras pueden seguir en ese caso con 1. ....., ♗e6, o bien 1. ....., ♘xc4.

No obstante, existe el recurso de crear una posición de clavada mediante el sacrificio de la dama y la valorización inmediata de una acción conjugada del caballo, la torre, y el alfil sobre el monarca negro. La jugada que gana en seguida es:

1.	♕g8+	♔e7

No se puede capturar la dama por ♘g6, especulando con que el peón está clavado, y con la amenaza inmediata de ♖h8++.

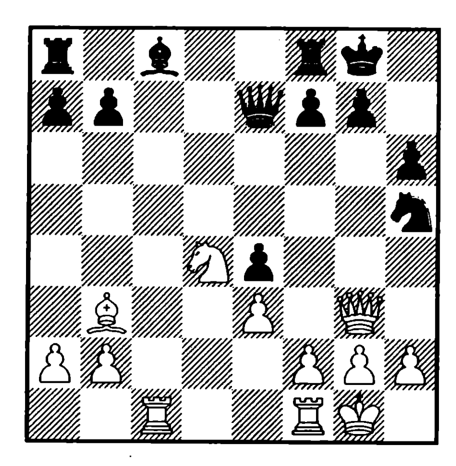
2.	♕xf7+	♔d8
3.	♘g6	♕xb2
4.	♖d1+	♗d7
5.	♕xe8+	

Nuevamente especula con la clavada. No puede capturarse la dama con el alfil, y de hacerlo con el rey, existe la amenaza de ♖h8++.

La idea de especular con el peón alfil rey clavado, que se observa en multitud de partidas, ha originado una serie interminable de combinaciones Por ejemplo, la posición ♗c4 - ♕f3 - ♖e1 contra ♔g8 - ♖f8 - g7 - h7 - f7. El sacrificio de ♕xf7+, seguido, luego de ♖xf7, de ♖e8++, es una base estratégica muy usual en la que se explota la clavada. Esto lo hemos visto muchas veces en ajedrez y sirve, no sólo para ganar partidas inmediatamente, sino como recurso táctico para obligar al rival a defenderse y perder tiempos para hacerlo, que también es un objeto importante en el ajedrez.

El peón "f" clavado

Esta idea de especular con la clavada del peón "f" en un enroque se observa en estos otros ejemplos:

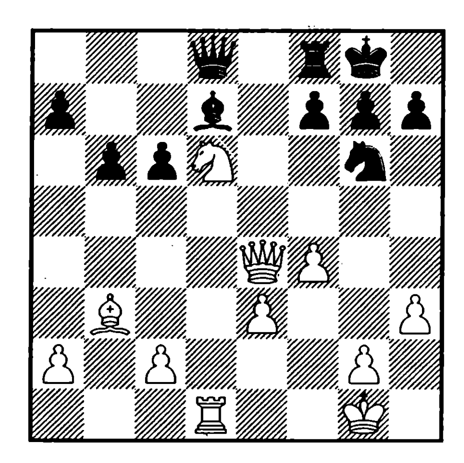


En esta posición, a la que se arribó en una partida entre Mikenas y Schmidt, del torneo de Brunn de 1931, jugaban las blancas y deben mover la dama, que está atacada. ¿Adónde ir con ella? Pues es evidente que el ideal es mantenerse en la columna "g" para especular con la amenaza de ♖xc8 y seguir luego con ♘f5, por las posibilidades que brinda el ataque a la dama y al peón de g7. No puede ir a g4 por la acción del alfil, ni a g5 por el peón de h6 y la dama de e7, pero, en cambio, existe el alfil de b3, que al clavar el peón de f7 permite a la dama ir a g6, desde donde ataca al atrevido caballo de h5. La partida siguió así:

1.	♕g6	♘f6	5.	♘xf7+	♔g8
2.	♖xc8	♖fxc8	6.	♘e5+	♔h8
3.	♘f5	♕f8	7.	♕g5	♕c5
4.	♘xh6+	♔h8	8.	♕h4+, ganando.	

El segundo ejemplo, en el que se trata más directamente la debilidad del peón f7 clavado, es así:

La posición que sigue, de una partida que ganó Bogoljubow al rumano Erdelyi, es muy instructiva. Existe un doble tema de clavada. El peón de f7, fijado por el alfil de b3 y el alfil de d7, influido por la torre de d1. Bogoljubow proyecta una combinación muy bonita, que especula con la posesión de la casilla crítica que ambas piezas negras clavadas dominan simultáneamente. Obsérvese que el peón de f7 y el alfil de d7 toman la casilla e6, que es en realidad el punto neurálgico de la partida, aun cuando aparentemente muy difícil de ser explotado. Veamos cómo lo hace Bogoljubow.



1. ♘xf7!

Con este sacrificio se da más fuerza al alfil de b3 y la torre comienza a actuar directamente sobre la columna dama, lo que permite llevar adelante la combinación ganadora.

1.	....	♖xf7
2.	♕e6!	

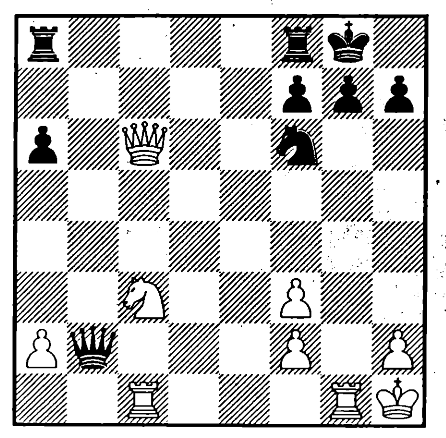
Ya está explotado el punto crítico con enorme fuerza. La dama actúa sobre las dos piezas clavadas.

2.	....	♗xe6
3.	♖xd8+	♖f8
4.	♗xe6+	♔h8
5.	♖d7	♖a8
6.	♖c7	c5
7.	♗d5	

y las blancas ganaron por la ventaja de peones, lograda merced a la sabia explotación del tema de clavadas que existía en la partida.

Las falsas clavadas

Ahora que no siempre hay que entusiasmarse con este tipo de posiciones, pues el menor detalle puede malograr los planes de quien busca la victoria. Por ejemplo, nadie puede olvidar lo que le sucedió al veterano Marshall frente a Capablanca en el torneo de Nueva York de 1918, por dejarse arrastrar por una falsa clavada, sin reparar en que la pieza que ejercía la presión estaba sobrecargada, ya que desempeñaba otra misión.



Las blancas están amenazando ♕xf6, con la amenaza de ♕xg7++. También amenazan ♖xg7+, para seguir, si ♔xg7, con ♖g1+ y luego ♕xf6++. En cambio, las negras tienen sus peones mejor en un final y la dama de b2 ataca al peón de f2 y asimismo entorpece la acción de la torre de g1, que está esclavizada en el sostén de la torre de c1. Especulando con esto y sin duda con el apremio del tiempo, Capablanca realiza una maniobra en la que se crea una situación de falsa clavada.

Veamos cómo continuó la partida:

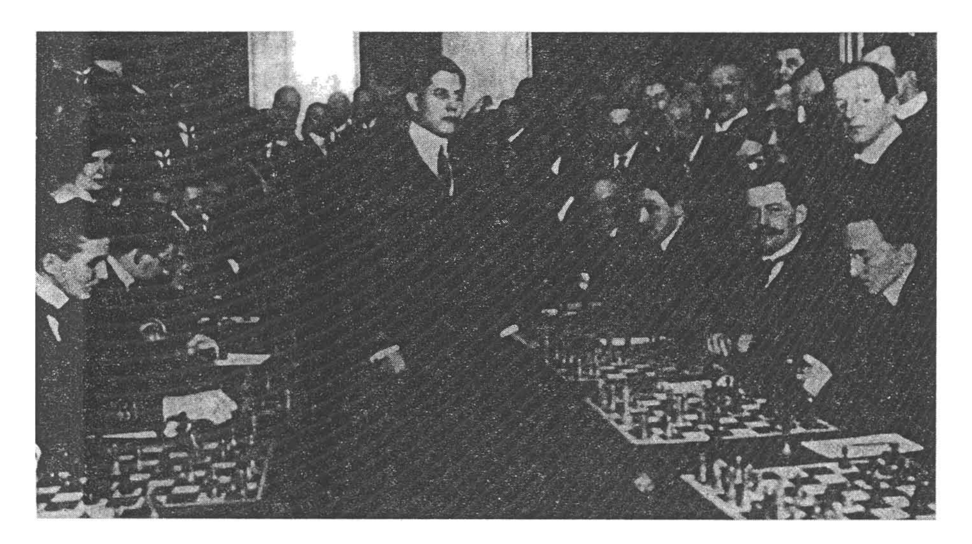
1. .... ♘h5
2. ♕h6

Ataca al caballo y al peón de g7.

2. .... g6
3. ♕xh5

El caballo ha sucumbido por la posición de clavada, pero ahora se hace notar la ineficacia de las presiones que pueden ejercer las piezas sobrecargadas. Capablanca contestó con 3. ...., ♕xc1!; y las blancas abandonaron.

Con estos ejemplos daremos por terminado este capítulo de temas de combinación, correspondiente a los recursos tácticos que brindan las piezas clavadas y cuáles son las situaciones típicas en estos casos. Lo que en síntesis hemos querido señalar es que una pieza clavada es un venero generoso de maniobras para el adversario y que el solo detalle de la existencia de la misma debe crear en el ajedrecista la necesidad de estudiar atentamente la posición que se le ha presentado.



Capablanca brindando una sesión de simultáneas en Berlín durante el verano de 1914.

CAPÍTULO XVIII

LAS PIEZAS SOBRECARGADAS COMO TEMA DE COMBINACIÓN

En otra parte nos hemos ocupado de las piezas sobrecargadas. Denominamos así a las piezas que tienen la obligación de desempeñar una doble función y protegen a la vez dos puntos atacados. Y llegamos a la conclusión de que una pieza no puede defender cabalmente una zona doblemente amenazada y que generalmente la existencia de una posición de ese tipo debe dar tema para una combinación ganadora.

Las piezas deben estar defendidas por el mismo número de piezas que las agresoras o con piezas de menos valor cuando no pueden oponerse los mismos efectivos. Por ejemplo, un caballo atacado por la dama y dos torres enemigas y sostenido por un peón, no corre peligro, ya que para capturarlo habrá que entregar una calidad. Pero si ese peón apoya simultáneamente a otra pieza el mal es más grave, ya que efectuados los cambios siempre se perderá material.

Por ejemplo, si hay un caballo en d4 y otro en f4 sostenido por un peón de e3, y los caballos están atacados por una torre en f8 y otra en d5, bastará jugar ♖xf4 para ganar material, apenas el peón cumpla su misión de castigar la pieza atrevida, que hizo la primera captura. Esos caballos están, pues, mal sostenidos, de la misma manera que lo está una pieza atacada por mayor número de piezas del mismo valor.

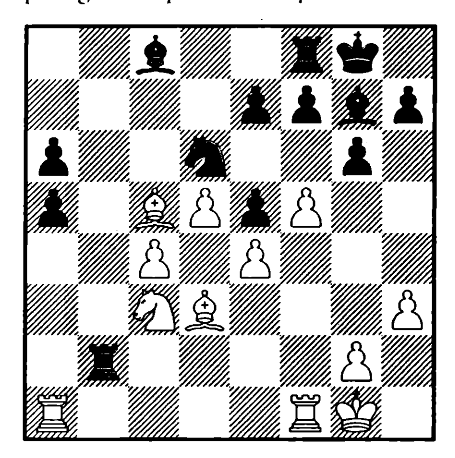
VALIOSO EJEMPLO DE GRÜNFELD

Iniciaremos, pues, el tema que en distintos capítulos hemos esbozado, pero sin profundizar el estudio de sus problemas.

Ahora estamos agotando los temas de combinación posibles que merecen ser

mencionados y tienen características típicas, y éste es uno de los más ricos en ejemplos y de mayor practicabilidad.

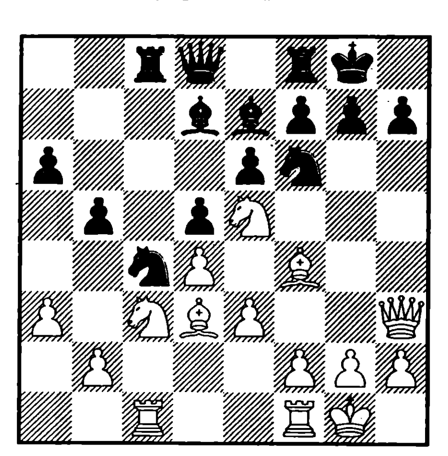
Comenzaremos con el ejemplo de una posición a que se llegó en una partida entre Grünfeld y Heling, en el torneo de Berlín de 1928. A primera vista, la posición de las negras es muy sólida y no es fácil advertir cómo harán las blancas para ganar rápidamente, pero si se analiza un poco se verá que el tema de las piezas sobrecargadas surge de la situación del caballo de d6, atacado por el alfil y sostenido tan sólo por el peón de e7. Si se profundiza se observa que el peón de e7 a la vez está evitando la jugada f6 y se llega a la conclusión de que mal puede hacer ambas cosas a la vez. Pero surge un obstáculo. Si f6, el negro puede seguir con ♗xf6, pero en ese caso el alfil queda atacado por la torre, y si bien queda sostenido por el peón de e7, también es cierto que ese peón debe sostener el caballo de d6, y nace entonces pujante la idea de la pieza sobrecargada. La jugada es, pues, 1. f6, para seguir, si 1. ....., ♗xf6, con ♗xd6, y si 1. ..., ♗h8 o 1. ..., ♗h6 con 2. fxe7, atacando la torre y eliminando el punto de apoyo del caballo.



UNA RED DE PIEZAS SOBRECARGADAS

Más complicado es el ejemplo que nos ofrece una partida de Frydman con Vidmar, que se produjo en el torneo de Budapest de 1934.

La posición parece absolutamente normal. Lo único que, sutilizando, puede observar el jugador que conduce las blancas, a quien le toca jugar en este momento, es que el caballo de f6 debe apoyar al peón de h7 y, además, al alfil de d7. Se dirá que ese alfil está también apoyado por la dama negra, pero se podrá agregar que indirectamente lo ataca la dama blanca de h3 ya que luego de ♘xd5, por ejemplo, y exd5, está directamente agredido. Y sin proponérnoslo hemos dado en la tecla de la combinación ganadora.



La partida se define así:

1. ♘xd5 g6

No servía 1. ....., ♘xd5, a causa de

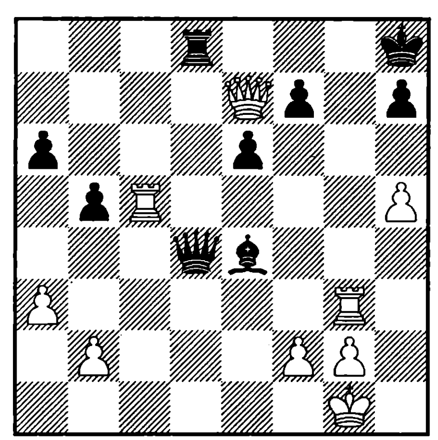
♕xh7++, pues el caballo está inmovilizado en f6 sosteniendo el punto h7. Ni tampoco 1. ....., exd5, por 2. ♘xd7, ♕xd7; 3. ♗xh7+, ♔h8 (no ♘xh7, porque el caballo ahora debe apoyar la dama de d7); 4. ♗f5 jaque descubierto, ganando la dama.

2.	♘xe7+	♕xe7
3.	♗xc4	♖xc4
4.	♖xc4	bxc4
5.	♗g5	

y las blancas tienen, además de un peón de ventaja, posición ganadora.

NOTABLE JUGADA

Un caso típico de piezas inmovilizadas por la necesidad de sostenerse entre sí y de la fuerza que en ese caso tiene la obstrucción lo da el final de la partida entre Eliskases y Holst, que fue así:



En esta posición no hay aparentemente piezas sobrecargadas, pero si se estudia un poco se verá que en realidad sí. La dama negra debe sostener la torre de d8 y evitar ♕f6++. La torre debe evitar ♕f8++, lo que quiere decir que la dama y la torre negras no pueden moverse de su situación actual, salvo dando jaque, sin descuidar cosas importantes. Surge entonces una jugada clave muy bonita y espectacular, pero muy simple, que es 1. ♖d5! atacando la dama y la torre y evitando ♕d8+. Ahora la torre puede ser capturada con cuatro piezas, pero ya sabemos que ni con la dama ni con la torre, por estar estas piezas sobrecargadas, ni con el peón o el alfil, porque se obstruiría la acción defensiva que ejerce la dama sobre la torre y seguiría ♕xd8++.

También bonito es el ejemplo de la partida Bardeleben y Steinitz, uno de los más clásicos que se conocen, que damos íntegramente por tratarse de una demostración hermosísima que no debe ser olvidada. La partida es en su final, especialmente a contar de la jugada 22, una sinfonía de piezas sobrecargadas. Se observa en ese momento que la torre se defiende sola en la séptima línea, por el hecho de que la dama blanca ataca también la torre de c8. A su vez las blancas están en parecida situación, por cuanto no pueden capturar la dama, que se defiende sola por una amenaza de mate. Pero Steinitz encuentra la manera de

construir, en mérito a la situación especial de las piezas, una posición de mate, por lo cual el tema de piezas sobrecargadas sirve como recurso táctico ganador. Veamos la partida citada, con notas debidas al Dr. Raúl López Martínez, que fue uno de los comentaristas más sagaces de nuestro ajedrez.

BLANCAS:	**STEINITZ**
NEGRAS:	**BARDELEBEN**

1. e4 e5
2. ♘f3 ♘c6
3. ♗c4 ♗c5

Es preferible 3. ...., ♘f6 que da menos iniciativa a las blancas.

4. c3

En este momento disponen las blancas de varias líneas de juego: 4. O-O; 4. d3; 4. ♘c3; 4. b4; etc. La jugada del texto es muy sólida: prepara d4 , dominando el centro.

4. .... ♘f6
5. d4 exd4
6. cxd4 ♗b4+
7. ♘c3 d5

Mejor es 7. ....., ♘xe4; y si 8. O-O, ♗xc3; 9. d5! (jugada que constituye el ataque Möller), ♘e5; 10. bxc3, ♘xc4; 11. ♕d4, f5*, etcétera.

8. exd5 ♘xd5
9. O-O ♗e6
10. ♗g5 ♗e7
11. ♗xd5

Este cambio y el siguiente tienen por objeto dominar la línea abierta con ♖e1 antes de que las negras hayan enrocado, para dejar clavado el caballo negro en e7.

11. .... ♗xd5
12. ♘xd5 ♕xd5
13. ♗xe7 ♘xe7
14. ♖e1

Impidiendo momentáneamente el enroque, lo que crea grandes dificultades al negro para desarrollar su juego. Las blancas tienen aislado el peón "d", pero esta debilidad está más que compensada por la superioridad de posición y por el dominio de las líneas abiertas de "c" y "e".

* Con el transcurso del tiempo, se han encontrado mejoras para las blancas a esta línea, damos como ejemplo un reciente estudio de Shvesnikov: 12. ♕xc4, d6; 13. ♘d4, O-O; 14. f3 (14. ♖b1!) ♘c5; 15. ♖e1 (15. ♗a3!, b6; 16. ♗xc5, bxc5; 17. ♘c6, ♕f6; 18. ♖fe1, ♗d7; 19. ♖e7! con amplia compensación por el peón) 15. ....., ♔h8; 16. ♗a3, b6; 17. ♗xc5!? (17. ♘c6, ♗a6, 18. ♕d4, ♕g5; 19. ♗xc5, dxc5; 20. ♕e5!)17. ....., dxc5 (17. ....., bxc5, 18. ♘c6, ♕g5; 19. ♖e7, ♗b7; 20. ♖ae1, ♕d2!; 21. ♖7e2!, ♕g5; 22. ♘a5, ♗c8; 23. f4! y 24. ♕b5!); 18. ♘c6, ♕g5; 19. ♖e7, ♗b7; 20. ♖ae1, ♕d2; 21. ♕h4!, ♕xd5; 22. ♘e5! con grandes posibilidades de ataque.

14. .... f6

Tomando los saltos al caballo, con idea de libertar el juego mediante ...♔f7 y ... ♖he8.

15. ♕e2 ♕d7
16. ♖ac1 c6

Esto permite una fuerte réplica, que hace irresistible el ataque. Era necesario 16. ....., ♔f7; y si 17. ♕c4+?, ♘d5; con buena posición.

17. d5!

Entregando un peón para entrar con el caballo, vía d4.

17. .... cxd5
18. ♘d4 ♔f7
19. ♘e6!

Amenazando ♖c7.

19. .... ♖hc8

Esta jugada deja desguarnecida el ala del rey. Sin embargo, no era posible evitarlo. 19. ....., ♘c6; hubiera sido muy malo, por 20. ♕g4!, g6; 21. ♘g5+, ganando la dama. La misma variante demuestra que tampoco era posible 19. ....., ♖ac8.

20. ♕g4!

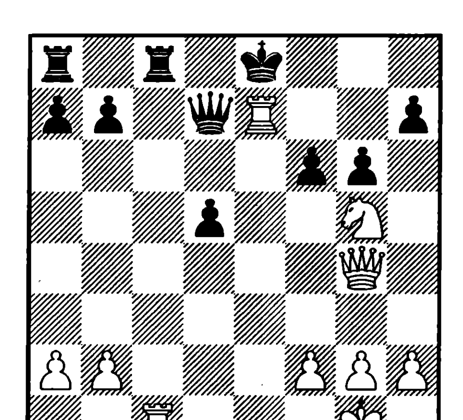
Habiendo obligado al negro a transportar sus fuerzas al flanco dama, el blanco dirige ahora su ataque sobre el flanco rey. Este movimiento forma parte de un magnífico plan de Steinitz, que se evidencia en su jugada 22.

20. .... g6

21. ♘g5+

Obligando al rey a volver al sitio peligroso.

21. .... ♔e8
22. ♖xe7+!!



¡Espléndidamente jugado! El negro no puede tomar la torre. Si 22. ....., ♕xe7; 23. ♖xc8+ y ganan. Si 22. ....., ♔xe7; 23. ♖e1+, ♔d8 (♔d6 pierde también en pocas jugadas);24. ♘e6+,♔e7;25. ♘c5+, y gana fácilmente.

22. .... ♔f8

Este es el momento más interesante de la combinación. El blanco ha quedado con sus cuatro piezas atacadas y bajo las amenazas de ♖xc1++, y de ♕xg4. Si 23. ♖xc8+, el negro replicaría con 23. ....., ♖xc8, manteniendo la misma situación. El procedimiento que sigue Steinitz para rematar la combinación salvando esas dificultades, es sumamente ingenioso.

23. ♖f7+ ♔g8

Única. 23 . ....., ♕xf7 no era posible por lo mismo que en la jugada anterior. Si23. .....,♔e8; 24. ♖e1+ gana.

24. ♖g7+ ♔h8

También única. Si 24. ....., ♔f8; 25. ♘xh7+, tomando la dama con jaque.

25. ♖xh7+

Las blancas han conseguido su propósito: abrír la columna "h", lo que permite una entrada decisiva a la dama blanca por h4. Las negras no tienen respuesta. En efecto: 25. ....., ♔g8; 26. ♖g7+, ganando, pues si 26. .....,♔f8?; 27. ♘h7+, gana la dama; y si 26. ....., ♔h8; las blancas darían mate en nueve jugadas, así: 27. ♕h4+, ♔xg7; 28. ♕h7+, ♔f8; 29. ♕h8+, ♔e7; 30. ♕g7+, ♔e8; 31. ♕g8+, ♔e7; 32. ♕f7+, ♔d8; 33. ♕f8+, ♕e8; 34. ♘f7+, ♔d7; 35. ♕d6++.



Wilhelm Steinitz (sentado del lado derecho del tablero) con miembros del Philadelphia Chess Club en 1882.

CAPÍTULO XIX

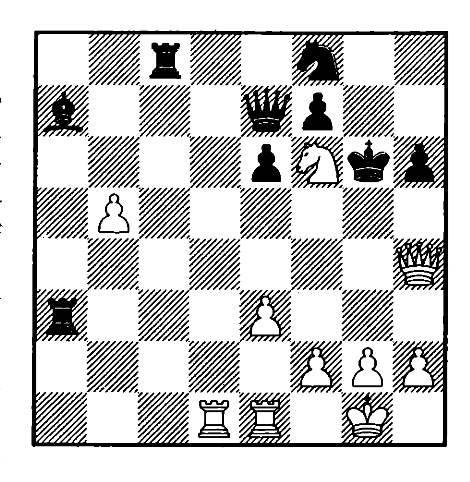
LAS PIEZAS SIN SOSTÉN

Uno de los mas viejos principios del ajedrez es el que se refiere a la necesidad de que todas las piezas estén sostenidas. No es prudente tener piezas carentes de sostén, y la verdadera armonía de una partida, su solidez y su éxito, dependen de que todas cooperen entre sí y se apoyen mutuamente formando un tejido perfecto. Como se observa, hasta en esto es aleccionador el juego milenario, que prueba palpablemente de qué manera la unión de todos los distintos esfuerzos lleva al triunfo y muestra cómo se castiga la falta de armonía.

Pero este principio de no tener piezas sin sostén, como es natural, no puede ser cumplido con absoluta exactitud. En algunas oportunidades la natural presión de las piezas rivales, las incidencias de la lucha, y aun las necesidades del desarrollo, obligan a dejar piezas sin sostén transitoriamente. Pero lo que debe hacerse en esos casos es apoyarlas inmediatamente que se pueda y no dejarse encandilar con la aparente inexpugnabilidad de la pieza sin apoyo. A través de la serie de ejemplos que mostraremos, observaremos de qué manera las piezas sin sostén son temas de combinación.

Tema parecido consideramos ya en otra oportunidad, pero no perteneciente a un estudio completo sobre la combinación en ajedrez, que es, en realidad, lo que ahora desarrollamos. Veremos, pues, cómo una pieza suelta, aun alejada de la zona del combate, suele ser el origen de graves disgustos.

Por lo pronto, trataremos de inculcar en el aficionado la idea clara de que cada vez que observe que el adversario tiene una pieza indefensa debe tratar de buscar alguna maniobra que le permita combinar. No siempre es posible esto, pero existen maniobras típicas para atrapar la idea de la combinación, que trataremos de sintetizar a través de una serie de ejemplos que juzgamos valiosos y amenos.



La diagonal vulnerada

Veremos primero un ejemplo más o menos burdo. Se trata de una dama sin apoyo que permite rematar una combinación. La posición se produjo en una partida que se disputó en el torneo de Berlín de 1929.

Observémosla para comprobar cuál es el defecto fundamental de la misma. Juegan las blancas, que tienen su rey en seguridad, y encuentran que el adversario mantiene casi todas sus piezas sin apoyo. Además, el rey negro está en una situación comprometida y a merced de jaques peligrosos. Uno de ellos puede ser grave, ya que la dama negra se encuentra en una diagonal afectada por la acción de la dama blanca, hasta el punto de que si en lugar de estar el caballo en f6, estuviera el rey negro, éste tendría que moverse y se perdería la dama. Lo que quiere decir que ya sabemos cómo se gana la partida y, además, se salva el caballo de f6, que está comprometido. Pues entregándolo, para colocar al rey en la diagonal crítica.

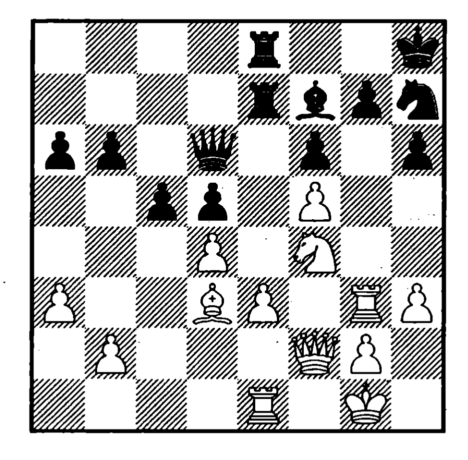
La jugada ganadora es:

1. ♕g4+ ♔xf6 (única)
2. ♕h4+

ganando la dama.

Sin sostén no hay pieza segura

Más complicado es el ejemplo que ahora examinaremos y que muestra cómo una pieza alejada de la acción y aparentemente imposible de atacar es la causa de la derrota por estar sin el debido sostén.



Mírese la posición un rato antes de seguir adelante. Las blancas tienen todas sus piezas sostenidas entre sí y las negras no, pues la dama de d6 carece de sostén, aunque no es facil ver cómo se puede explotar ese defecto táctico. Si las blancas, a las que les corresponde jugar, pudieran mover la torre de g3, seguir con ♕g3 y luego con ♘g6+, ganarían la dama; pero son demasiados tiempos,

y las negras podrían sacar la dama de d6, o sostenerla. Pero bien sabemos que hay en ajedrez un sistema para ganar tiempos. Los tiempos se ganan con el sacrificio, de la misma manera en el ajedrez que en la guerra. Si se quiere evitar en ésta que el enemigo realice maniobras intermedias o preparatorias importantes, debe dificultársele la acción y agredir piezas de gran valor, aun a costa de sacrificios.

Por ejemplo, para colocar la dama en la posición ideal que permita explotar la situación de la dama negra sin sostén, debe moverse la torre. No es posible moverla atacando nada, lo que a menudo es un recurso para ganar un tiempo. ¿Por qué, entonces, no considerar la posibilidad del sacrificio de ♖xg7, ya que si el rey captura la torre, la dama va a g3 con jaque? Esto no basta para hacerlo, ya que para poder ganar la dama debe verse si luego el caballo de f4 saldrá con jaque al rey, lo que permitirá ganar la dama. Pero la duda pronto se disipa, ya que el rey de g7, si se queda, puede ser jaqueado con el caballo en h5, y si se va a f8 o h8, únicas casillas de que dispone, habrá jaque en g6. Tenemos entonces la combinación ganadora y el sistema para llegar a la posición que proyectamos, en mérito a la idea que nos brindó la dama de d6, sin apoyo sólido.

Se gana, pues, así:

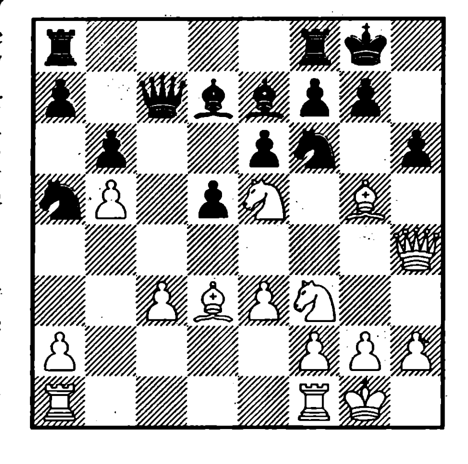
1. ♖xg7 ♔xg7
2. ♕g3+

seguido ya de 3. ♘h5+, si 2. ....., ♘g5, o de 3. ♘g6+, ganando la dama.

VARIACIONES SOBRE EL TEMA DEL DESCUBIERTO

Idéntica idea bulle en las dos posiciones que insertamos, para mostrar cómo son de similares muchas combinaciones y cómo el conocimiento de procedimientos para sacar provecho de la situación de piezas indefensas es necesario para llevarlas a cabo y decidir partidas que aparentemente parecen inexpugnables.

En una partida que jugó Richter en 1931 se llegó a esta posición:



Juegan las blancas. ¿Qué defecto hay en la posición de las negras? Pues que tienen dos piezas sin sostén. El alfil de e7 y la dama de c7. El alfil es difícil de atacar porque está muy guarecido por sus propias piezas, pero, en cambio, la diagonal que ocupa la dama puede ser vulnerada de manera muy similar.

Se gana con 1. ♗xh6, seguido, si 1. ....., gxh6 con 2. ♕g3+ para dar ♘g6+ si el rey se mueve, con lo que se gana la dama, o con 14. ♕xg4 si el caballo negro tapa el jaque de la dama en g4. En ambos casos ganando material.

Más complicado, pero idéntico en la idea, es el sacrificio ganador que efectuó Rellstab en el torneo de Berlín de 1929. También sacó provecho de una dama sin sostén, por medio de un sacrificio que fue seguido de un jaque a la descubierta, que permitió atacar la pieza indefensa con economía de tiempo.

En la posición que sigue, la única pieza que está sin apoyo es la dama de d7. El procedimiento de poner la otra dama en la misma diagonal obstruida, para luego dar un descubierto, es aparentemente fácil luego de 1. ♖xh7+ y ♕h3+, pero se tropieza con la dificultad de que el peón de f5 no puede avanzar con jaque, lo que impide aparentemente el descubierto ganador. Pero un jugador de ingenio no se desanima nunca y si se profundiza en el análisis se ve la siguiente bonita combinación:

1. ♘g6+ fxg6
2. ♖xh7+ ♔xh7
3. ♕h3+ ♘h6
4. fxg6+

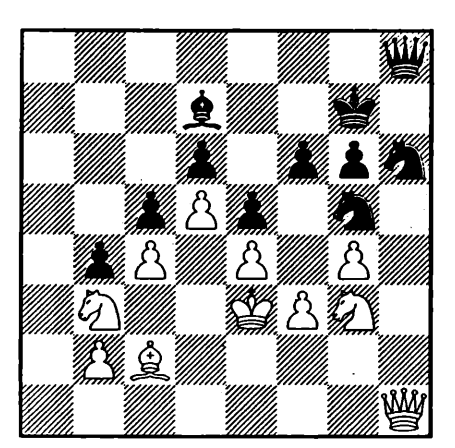
Ahora se ve el propósito de la entrega del caballo: dar el descubierto ganador al tomar el peón de g6 con jaque.

4. .... ♔xg6
5. ♕xd7

ganando la dama, que estaba sin sostén.

La pieza sin sostén como recurso táctico

Y, finalmente, veremos una partida en la que la idea de ganar en mérito a la existencia de una pieza sin sostén sirve, no para definir la partida por esa vía, sino como procedimiento táctico para mejorar la situación de las piezas y ganar un final.



En esa posición las negras quieren ganar mediante la combinación de ♘xg4+, pero antes mejoran la situación del caballo de g5, en mérito a la idea de la pieza sin sostén y a merced de un descubierto. La jugada ganadora, mejor dicho el plan ganador, nace de 1. ....., ♘h3!, ya que el caballo se defiende sólo por la amenaza de ... ♘xg4+, y, además, porque esa pieza amenaza colocarse

más tarde en f4, con fuerza notable. Se gana así:

1.	....	♘h3
2.	♗d1	♘xg4+
3.	fxg4	♕h6+
4.	♔f3	♗xg4+
5.	♔g2	

No era bueno 5. ♔xg4, a causa de 5. ....., ♘f2+ doble.

5.	....	♘f4+
6.	♔f1	♕xh1+
7.	♘xh1	♗xd1
8.	♘a5	♔f7
9.	♘f2	♗c2 con final ganado.

Como se ve, la idea de la pieza sin sostén ha servido en este caso como maniobra intermedia táctica que permitió definir airosamente una partida aparentemente difícil de ganar.

CAPÍTULO XX

PIEZA ABANDONADA, PIEZA SEMIPERDIDA

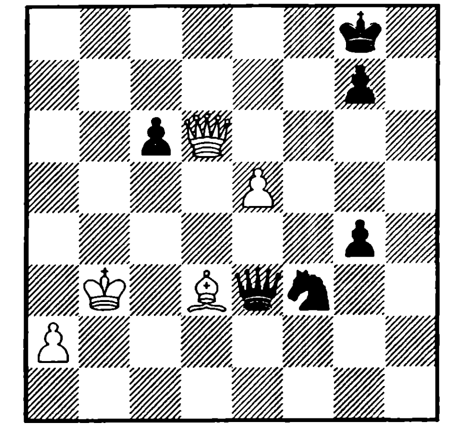
Los jugadores de ajedrez que no han llegado a situaciones destacadas y que por lo tanto ignoran muchos de los secretos técnicos del juego, incurren con singular frecuencia en el error de dejar piezas abandonadas. No ven un peligro inmediato para las mismas y olvidan que la multiplicidad de recursos tácticos que hay en ajedrez permite en un gran promedio de casos sacar ventajas indirectas de una debilidad de la posición adversaria, aun cuando no se la ataque directamente.

Una pieza abandonada es una pieza semiperdida en gran número de oportunidades. La posibilidad de dar jaques que permitan ganar tiempos, o de atacar piezas de gran valor, o de crear una doble amenaza que tenga por base la pieza sin sostén, ha originado multitud de victorias. Pero el jugador vencido atribuye habitualmente el hecho a un detalle circunstancial, sin querer profundizar y buscar la causa de la derrota en el defecto central de su posición estratégica.

Es claro que en algunas oportunidades se colocan ex profeso piezas sin sostén y hay excepciones para hacerlo. Por ejemplo, colocar una pieza sin sostén en una situación que ataque un punto importante enemigo puede ser un buen recurso táctico y un medio para transportar dicha pieza a otra zona más importante. Pero tener una pieza "suelta", sin que desempeñe una función agresiva o de presión, suele ser la base de serios disgustos o sorpresas si no se respeta el sanchopancesco principio técnico de las piezas sostenidas. Bien sabemos que éste es un principio inviolable y, más aún, que en gran número de casos debe olvidarse en aras de planes de gran vuelo, pero también es cierto que para hacer esto, debe dominarse el ajedrez y analizarse cuidadosamente los riesgos de la pieza carente de apoyo.

La dama sin sostén

Seguiremos viendo algunos ejemplos que aclararán el concepto y mostrarán cómo piezas abandonadas, aparentemente inatacables, son la causa directa de rápidas derrotas.

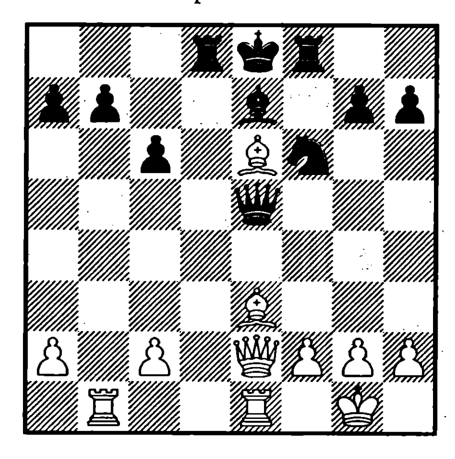


En esta posición les corresponde jugar a las blancas, que tienen un peón menos, pero una posición por lo menos de jaque perpetuo, por la presión del alfil blanco y el peón de e5, que impiden al monarca negro su fuga por la columna "h".

Un jugador adocenado se conformaría con el empate, pero quien siga el ritmo de nuestra exposición, no, ya que sabrá que las piezas sin sostén son temas de combinación. Juegan las blancas, que tienen, pues, la iniciativa y observan que las negras tienen la dama de e3 sin sostén. ¿Cómo atacarla? Ese es el problema. Pero para algo existen los recursos del ajedrez y el ingenio humano, que, mezclados, logran producir humildes, pero verdaderos milagros. El jugador blanco advierte pronto que luego de 1. ♕d8+, ♔f7, puede seguir con 2. e6+, ya que si las negras siguen con 2. ....., ♕xe6, puede continuar con 3. ♗c4, clavando la dama, y si, en cambio, juegan 2. ....., ♔xe6, entonces ♕e8+, para ganar la dama abandonada de e3.

El rey prisionero de sus propias piezas

Más complicado es el plan ganador que encontró Bogoljubow en una partida que jugó en simultáneas hace varios años, ya que debió hilvanar el plan de las piezas sin sostén, o con sostén insuficiente, con el de las piezas clavadas.



Esta es una posición mucho más compleja. Juegan las blancas y tienen evidente ventaja. El rey negro está prisionero de sus propias piezas en su casilla de origen, y en esa misma columna las blancas han amontonado gran parte de sus fuerzas. El punto neurálgico de la lucha es precisamente el alfil negro de e7, que puede convertirse en el punto de coincidencia de casi todas las fuerzas blancas. En una oportunidad explicamos de qué manera se buscaba el punto atacable de la posición adversaria y ahora lo repetiremos someramente.

La dama y la torre blancas, convertidas en una máquina, colaboran de consuno y presionan la columna abierta. La dama negra está sin sostén y esto forma parte del tema agresivo. Además, la torre dama blanca puede tomar el peón de b7 y atacar por el flanco al humilde alfil que tiene a su cargo la delicada tarea de convertirse en la cabeza que cubre el cuerpo de su soberano.

Esto sugiere a Bogoljubow una combinación de sacrificio que tiende a acumular, en sólo dos jugadas, todas las fuerzas en la columna abierta y en especial sobre el «pivot» de la lucha, que es el alfil de e7.

1. ♖xb7 ♕xe6
2. ♗c5

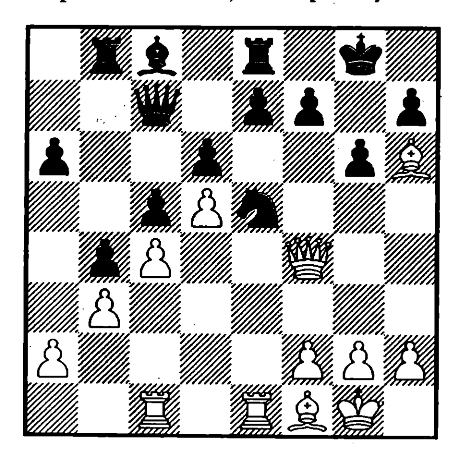
Y ahora las piezas blancas han creado una verdadera sinfonía de amenazas sobre el desventurado alfil, que sólo se ve protegido por la dama, que es precisamente una pieza sin sostén. Como es necesario sacar la dama de esa posición, no hay tiempo de sostener el alfil y la partida se decide. En este caso se han conjugado dos temas característicos, a lo que se suma el de la falta de movilidad del propio rey, situado en una columna abierta. La partida siguió con:

2. ... ♕xe2
3. ♖xe7+! ♕xe7
4. ♖xe7++

Pieza sin sostén y pieza sobrecargada

Veremos un nuevo ejemplo de pieza sin sostén que, aun cuando no puede ser agredida, inutiliza a la pieza que la guarece y permite, en consecuencia, una combinación claramente ganadora.

Las blancas tienen un peón menos en este momento, pero, en cambio, disponen de ventaja en espacio y fuerte presión en el flanco rey negro, que carece del auxilio del alfil, tan valioso en todas las posiciones en que se ha efectuado el "fianchetto" (g6) . Para atacar más el enroque, necesitan del auxilio del alfil rey, pues desean colocarlo en d3, para seguir con h4 y h5. De no estar el peón negro de e7, la jugada ♗d3 sería cómoda, pues no podría seguirse con ♘xd3, a causa de ♖xe8++, pues la torre de e8 carece de un buen sostén. Por otra parte, de no estar el peón en e7, también podría jugarse ♕f6, con inminente amenaza de mate inevitable en g7.



Entonces el peón de e7 es típicamen-

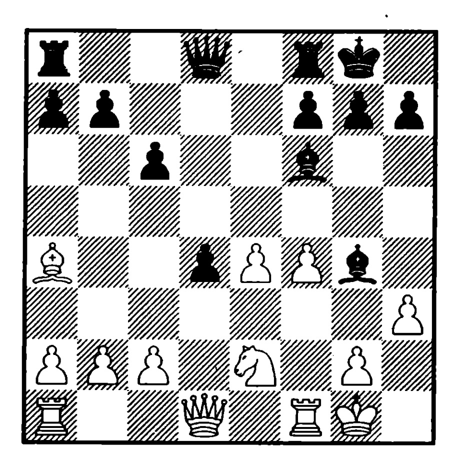
te un peón sobrecargado, pues apenas salga el caballo de e5 se puede seguir con ♕f6, ya que no es posible exf6, a causa de ♖xe8++, aprovechando que esta pieza está sin sostén. Tenemos, pues, por simple razonamiento, efectuado un análisis que nos prueba que es posible jugar ♗d3, ya que esa pieza se defiende sola. Las blancas jugaron:

1. ♗d3

Las negras replicaron erróneamente

1. .... ♘xd3
2. ♕f6! (1-0)

Simple, pero expresivo, es el ejemplo que nos brinda una partida entre el Dr. Taube y Von Henning.



Las blancas acaban de jugar h3, desalojando el alfil. Parece que están mejor, ya que si el alfil se repliega, sigue e5 y luego ♕ o ♘xd4, y si ♗xe2, quedan alfiles de distinto color y cierto ataque de las blancas en el ala rey por la superioridad de peones. Pero la posición de las blancas tiene un grave defecto que debe captar todo aquel que haya seguido este curso. Hay una pieza sin sostén y sin finalidad en a4, y la casilla geométricamente típica para dar un jaque doble de dama, o sea aquella que trazando una diagonal desde donde está el rey se une horizontalmente con la que ocupa el alfil sin sostén, es la de d4. La ocupa un peón negro, que puede ser avanzado atacando el caballo.

La jugada es, pues:

1. .... d3!

Si ahora las blancas siguen con 2. cxd3, entonces 2. ....., ♗xe2 y luego ♕d4+, ganando el alfil. Si en lugar de 2. cxd3, sigue 2. hxg4, entonces dxe2; 3. ♕xd8, exf1=♕+, y si las blancas juegan 2. ♕xe2 sigue ♕d4+, ganando siempre la pieza sin sostén.

Muchos más son los ejemplos que podríamos dar para reforzar el tema que nos ocupa. Pero como ya lo consideramos en otra oportunidad, ponemos fin al mismo, para comenzar con otro de gran interés: los sacrificios a que dan lugar los desarrollos insuficientes de las piezas y la falta de acción de las mismas en el planteo.

CAPÍTULO XXI

LA FALTA DE DESARROLLO Y SU IMPORTANTE GRAVITACIÓN EN EL ATAQUE

El curso que estamos desarrollando tiende precisamente a esto: a dar los puntos de referencia para que los jugadores atrapen las ideas de combinaciones en ciertas posiciones con vicios en su estructura. Y que esos vicios se observan en multitud de partidas, aun en muchas que juegan presuntuosos maestros, lo demuestra la serie de cotejos que terminan rápidamente por mates absurdos. Es que a menudo quienes saben técnica no reparan en detalles que permiten llevar a cabo combinaciones donde nada parece amenazarlas. Además, el hábito excesivo de jugar partidas posicionales les hace olvidar el juego de ataque y carecen de la sangre fría necesaria para defenderse ante ofensivas violentas. Y no les estaría de más repasar las partidas del gran Morphy, que hace casi ochenta años asombraba con sus victorias, precisamente por su habilidad para sacar provecho del mejor desarrollo y para traducir el sacrificio de material en la ganancia de tiempos, que, en realidad, es la síntesis de todo el juego de combinación.

UNA MINIATURA FAMOSA

Un ejemplo valioso de la verdad de esta afirmación nos lo da la partida miniatura que jugaron en 1935 los maestros franceses Gibaud y Lazard, dos veteranos del tablero.

1. d4 ♘f6
2. ♘d2

Primer y grave defecto de planteo. ¿Qué necesidad existe de sacar el caballo

a d2 en este momento, encerrándose el afil dama y restringiendo la acción de las fuerzas del ala dama? Ninguna, y sólo la conciencia de que el negro no podrá sacar provecho de los defectos de esta movida hasta que se mejore la situación del caballo puede haber impulsado a Gibaud a realizar una jugada de apertura tan carente de sentido, digna de un principiante y no de un maestro. Que también en ajedrez los extremos suelen tocarse. Para realizar jugadas antirrutinarias de este tipo hay que carecer de todo principio o percibir que la psicología del rival exige una desviación de la rutina.

2. .... e5

Las negras siguen con el contragambito Budapest.

3. dxe5 ♘g4
4. h3

Un error absurdo. Las blancas no han respetado ninguno de los principios elementales del desarrollo. Realizan tres movimientos de peón en sólo cuatro jugadas y no ponen en juego ni el caballo rey ni avanzan el otro peón central en busca de desahogo para las fuerzas del flanco rey. Ahora hay una jugada que gana en seguida especulando en la falta absoluta de acción de las piezas blancas y la debilidad de la diagonal e1-h4, provocada por el avance del peón "h".

4. .... ♘e3!

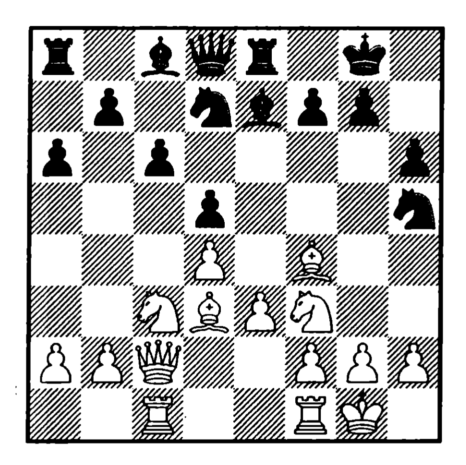
(0-1)

Las blancas abandonaron, pues se gana la dama, que está encerrada, ya que si 5. fxe3, sigue 5. ...♕h4+, con mate a la siguiente.

UN ERROR REITERADO

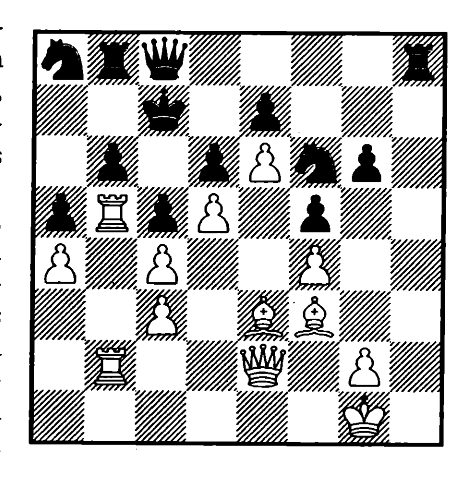
Otro ejemplo muy usual, tanto que Rubinstein perdió dos partidas casi seguidas por esta causa, frente a Euwe, es el que se produce en el gambito de la dama con la maniobra que mostraremos y que se originó en una partida entre Meyer y Kelly. Fue así:

1.	d4	d5	7.	♖c1	c6
2.	c4	e6	8.	♗d3	♖e8
3.	♘f3	♘f6	9.	O-O	a6
4.	♘c3	♘bd7	10.	cxd5	exd5
5.	♗g5	♗e7	11.	♕c2	h6
6.	e3	O-O	12.	♗f4	♘h5



Las jugadas efectuadas son muy usuales en el gambito de la dama, pero la última movida de las negras es un error, ya que existe la grave amenaza de ♗c7 de las blancas, que gana la dama. Es claro que no se puede hacer ahora, por el peón de c6, que entorpece la acción de la dama y la torre en la columna "c", pero en ese caso el peón de c6 no defiende al peón de d5, ya que tiene otra función que realizar. Cabe, pues, el sacrificio de 13. ♘xd5, amparado en que el caballo negro se ha ido a h5. Si 13. cxd5, sigue ♗c7, ganando la dama por el desarrollo defectuoso de las piezas negras que impide la realización de maniobras excéntricas, como la de ♘h5.

CÓMO SE EXPLOTAN LAS PIEZAS TRABADAS

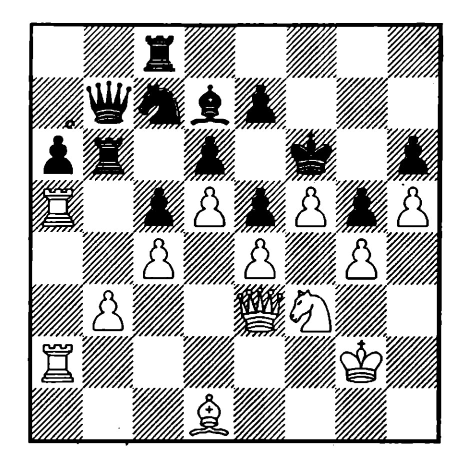


Finalmente veremos algunas posiciones mal construidas, que permiten, a pesar de su aparente inexpugnabilidad, ser destruidas mediante sacrificios a causa de la acción defectuosa de las piezas del bando atacado.

En esta posición jugaban las blancas, conducidas por el maestro suizo Paul Johner, quien a primera vista tiene dificultades para forzar la posición. No es fácil ver la forma de romper la sólida cadena de peones, que establece un bloqueo casi absoluto y priva al blanco de la acción demoledora de ambos alfiles en juego abierto. Pero Johner observa que las piezas negras están mal emplazadas, que poco de práctico pueden hacer, y considera el sacrificio de piezas sobre el punto c5 especulando con que, de abrirse la columna "b", él podrá en cierto momento dar un jaque muy fuerte en e5 con la dama. Y con la idea ya atrapada, jugó:

1. ♗xc5!

Las negras no siguieron con 1. ....., dxc5, a causa de 2. ♖xc5+, bxc5; 3. ♕e5+, seguido de ♖xb8, ganando luego la dama. Jugaron, en cambio:



1. .... ♕a6
2. ♗d4 ♖hc8
3. c5!

rompiendo el bastión negro de peones y ganando.

La derrota de Winter

Muy parecido es lo que pasó en la partida entre el holandés Noteboom y el campeón británico Winter.

Como se observa, es nuevamente una posición de peones trabados y en apariencia inexpugnable. Sólo hay una forma de violentar las acciones en estos casos y es apelar al sacrificio, ya que el único peón que puede provocar una conmoción en todo el sector es el deb3 blanco que está fiscalizado en su movilidad por el peón de c5 y la torre y la dama negras.

Un jugador con experiencia observa, sin embargo, que el peón de e5 está defendido por un peón y por el rey, y bien sabemos que la extracción de esta pieza suele dar lugar a desenlaces violentos. Por ejemplo, si ahora se jugara ♘xe5 y las negras debieran seguir con ♔xe5, entonces seguiría ♕c3+, con mate en pocas jugadas. Tenemos, pues, una posición ganadora y ésta es la que sugiere a Noteboom la combinación de sacrificio para desmoronar la situación de peones y ganar antes que las piezas negras, trabadas por la falta de espacio, puedan reaccionar. Se ganó con:

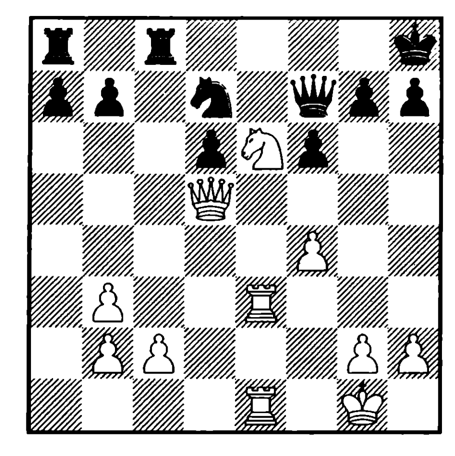
1. ♖xc5! dxc5
2. ♘xe5 ♘b5

No sirve 19. ....., ♔xe5, a causa de 20. ♕c3+, con mate inevitable.

3. cxb5 ♔xe5
4. ♕c3+ ♔d6
5. ♕g3+ e5
6. fxe6(al paso) + ♔e7
7. exd7 (1-0)

La fuerza de la doble amenaza

Veremos ahora algunas combinaciones en las que se unen varios de los temas que hemos tratado. Observaremos cómo en casi todos los casos las dobles amenazas que surgen de la existencia de piezas sin sostén o mal apoyadas son el



secreto de la victoria y el verdadero eje de derrotas sorprendentes. Y para robustecer esa afirmación mostraremos algunos nuevos ejemplos típicos. Examinemos el primero.

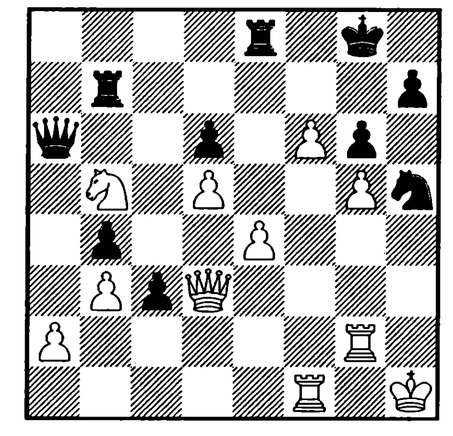
En una partida jugada en Berlín, en 1930, se llegó a la posición que muestra el siguiente tablero:

En esta posición jugaban las blancas, que estaban evidentemente mejor por la acción preponderante del caballo situado en la casilla e6, que es en realidad el punto débil típico de la posición enemiga de acuerdo con el siguiente principio: "es punto débil de una posición aquella casilla que está entre dos peones avanzados y separados por sólo una columna entre sí", en este caso los de d6 y f6, que han dejado sin fiscalización el cuadro e6. Dominan además las blancas la columna rey y tienen la dama en un punto central muy valioso, ya que actúa sobre dos diagonales vitales y ataca a dos peones a la vez.

Pero de esto a ganar inmediatamente hay un abismo y, para pretender hacerlo, lo que debe buscarse son los defectos de la posición enemiga. Por ejemplo, para quien sepa la importancia de las piezas sin apoyarse tendrá gravitación en sus análisis el hecho de que la dama negra carezca de sostén. El caballo blanco no puede salir con jaque para ganarla, pero ¿acaso no se reemplaza el jaque con la doble amenaza? Y para quien tenga esta inquietud en sus análisis surge la maniobra ganadora basada en

1. ♘d8

que ataca la dama y amenaza un mate típico en la octava línea, combinado con el famoso mate Filidor, que da el caballo al rey encerrado. Si 1. ....., ♛xd5; 2. ♖e8+, ♛g8; 3. ♘f7++



Hemos visto, pues, cómo la amenaza doble ha reemplazado al jaque doble y ha permitido definir rápidamente una partida de lento maniobrar para un criterio menos enérgico que el que inspiraba al jugador blanco.

La obstrucción y el doble sacrificio

Muy parecida es la idea madre de la combinación ganadora que halló Scho-

ries en una partida contra Leonhardt, que se jugó en el torneo de Pyrmont de 1933. Fue como lo muestra el diagrama anterior.

La posición es bonita y propensa a la combinación, ya que las blancas disponen de un poderoso peón en f6 que amenaza un jaque decisivo. Pero la torre negra de b7 evita ese plan y tampoco es fácil saber como puede valorizarse definitivamente la agresiva posición del peón. Menos será esto posible apenas las negras puedan jugar ♖f7, oponiendo una barrera definitiva al avance del peón.

Pero les corresponde jugar a las blancas y disponen de un tiempo. Quizá puedan evitar la jugada ♖f7, ¿Cuáles son los defectos de la posición negra para intentar hacerlo? Pues dos: la amenaza de f7, por ahora precariamente anulada, y la dama suelta de a6, son temas sobrados para buscar un plan. Basta con encontrar una jugada con el caballo que obstruya la acción de la torre sobre el punto f7 y que al par ataque a la dama. Se objetará que la dama blanca de d3 también está sin apoyo pero esto carece de importancia si se considera que f7 es una jugada decisiva, pues amenaza capturar luego la torre de e8 para coronar dama. Lo que debe tratarse es de entrar en dama con jaque, para dar mate inevitable.

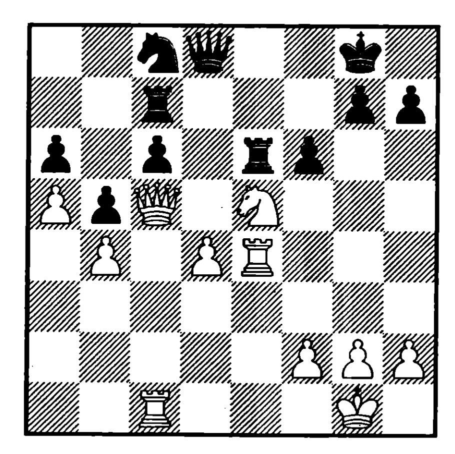
La jugada ganadora es, pues:

1. ♘c7! ♕xd3
2. f7+ ♔g7
3. ♘e6+

La jugada intermedia ganadora, pues las negras amenazaban ♕xf1+.

3. .... ♖xe6
4. f8=♕++

UNA DERROTA DE ALEKHINE



Por cierto muy instructivo es el ejemplo que brindó la famosa partida que el Dr. Euwe y el Dr. Alekhine jugaron en el torneo de Zurich de 1934, y que fue la primera advertencia seria formulada al actual campeón mundial sobre la fuerza de su entonces futuro adversario por el título máximo. Como se recordará, un año más tarde Euwe batió al campeón mundial, lo despojó del título, para tener que cedérselo nuevamente en el match desquite que tan brillanternente se adju-

dicó Alekhine. La posición era así:

Es esta una linda posición y por cierto muy instructiva. Analicémosla con minuciosidad para sacar una conclusión. Les toca jugar a las blancas, que tienen, sin duda, ventaja posicional. Sus piezas son más agresivas, dominan la columna "c", pero en cambio tienen amenazado seriamente el caballo de e5, pues, si se retira, las negras capturarán la torre de e4. Pero Euwe había previsto esta situación y la provocó precisamente para poder ensayar una combinación de gran vuelo y muy instructiva. Jugó

1. ♘f7

que ataca la dama negra y simultáneamente la torre de e6. A primera vista la jugada del texto es mala, porque las negras pueden seguir con ♔xf7, apoyando la torre de e6, pero si se profundiza un poco se verá que no, porque existe la posibilidad de seguir, si 1. ....., ♔xf7; con 2. ♕h5+, ♔e7; 3. ♖xe6+, ♔xe6; 4. ♖e1+, ♔d6; 5. ♕c5+, ♔d7; 6. ♕f5+, ♔d6; 7. ♕e6++.

Alekhine, como es natural, no entró en esta combinación de mate y jugó

1. .... ♕e8

a lo que siguió

2. ♖xe6 ♕xe6

3. ♘d8, seguido de ♘xc6 con ventaja material.

Como se observa, tanto en este caso como en los dos anteriores, la base de la victoria han sido el tema de las piezas indefensas y la doble amenaza para explotar esa situación. Como los ejemplos son muy variados y complejos, seguiremos en el capítulo siguiente mostrando varios de ellos, por cierto muy valiosos.

CAPÍTULO XXII

LA FALTA DE ARMONÍA ENTRE LAS PIEZAS

El tema de la doble amenaza es muy generoso en ajedrez y habitualmente decisivo en las partidas. En gran número de oportunidades un jugador objeto de un ataque de este tipo no puede resolver de buena manera el problema que se le plantea, y la doble amenaza triunfa. Pero para que la doble amenaza sea realmente eficaz es necesario que el jugador agredido o sorprendido de esta manera tenga piezas con insuficiente sostén.

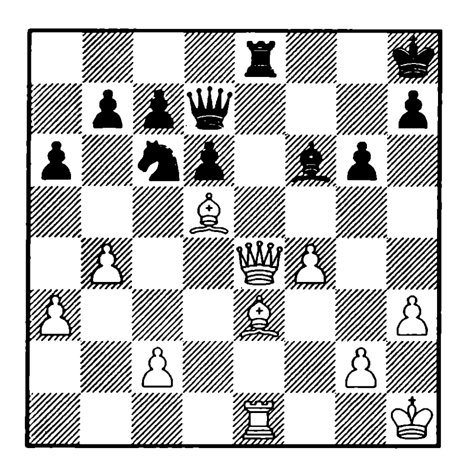
Es que, en realidad, el eje de todas las combinaciones en ajedrez nace de la carencia de buen apoyo o de la desarmonía en la acción de las piezas. Cuanto más tupido es el número de piezas que se sostienen entre sí, tanto más difícil es atacar con éxito. Por eso la base de una posición sólida es dotarla de tantos sostenes como posibles piezas agresoras del rival puedan actuar.

Muchas veces los jugadores se hallan cómodos porque, aparentemente los ataques directos del rival están evitados, pero se olvidan que en casi todas las oportunidades las posiciones se desmoronan por medio de la repentina entrada en acción de piezas que a simple vista nada hacían en favor de la lucha.

Vimos ya anteriormente varios ejemplos gráficos sobre la fuerza de los ataques dobles. Observamos el número de contraataques a que suele dar lugar ese tipo de posiciones, donde quien aparentemente tiene la iniciativa ataca sin solidez y con piezas débiles y puntos vulnerables descuidados. Ahora seguiremos mostrando algunos ejemplos de maestros o jugadores de primera fuerza, que revelan hasta qué punto son de generosas para el contraataque las posiciones defectuosamente construidas.

LA RAZÓN SIMPLE DE UNA COMBINACIÓN

Hemos visto el bonito remate de una partida en mérito a la oportuna explotación de algunas deficiencias estratégicas del juego adversario y a la fuerza de dobles amenazas que asignaron al vencedor enorme número de «chances» prácticas. Es decir, de posibilidades de victoria por la gran complicación del juego sin acentuar las perspectivas de empatar o ser vencido. Tema de por sí rico en ejemplos y que trataremos en breve.



Ahora seguiremos con temas de amenazas dobles, y lo haremos a través de un ejemplo interesante que nos brinda una partida entre Rellstab y Ahues.

Según la posición del diagrama, las blancas están mejor y tienen además situación agresiva, pues poseen dos alfiles contra un enroque desmantelado. Y bien sabemos que los alfiles son de gran valor en las posiciones abiertas.

Pero las negras están atacando la dama, y si ésta se repliega, el alfil de e3 quedará clavado. Ahora lo que resulta evidente es que la torre agresora de e8 de las negras está sostenida por la dama, explotando la transitoria situación del alfil de e3, que quita fuerza a la torre blanca de e1. Y esto, unido a la existencia de un alfil sin sostén y la acción de bloqueo del otro alfil de d5, hace surgir la idea de la doble amenaza por medio de un sacrificio aparente, que no lo es por la gravedad de una de las amenazas. Las blancas jugaron:

1. ♗d4!!

Amenaza 2. ♗xf6+ y también 2. ♕xe8+.

1. .... ♖f8
2. ♕e8!!

Nuevamente la doble amenaza da motivo a un sacrificio sorprendente. Se ataca la torre, el alfil de f6, al que se le quiere quitar el sostén, y la dama de d7. Ahora la partida girará sobre la amenaza de mate que entraña la jugada ♗xf6 de las blancas.

2. .... ♕g7

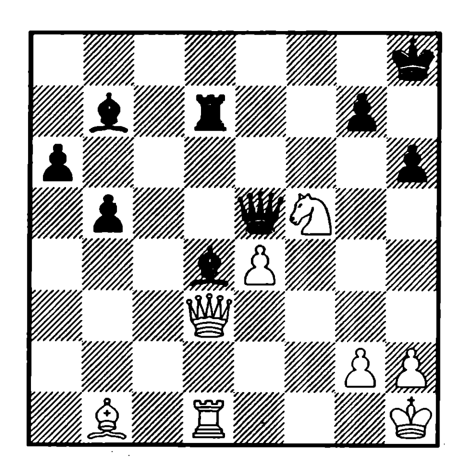
Si 2. ....., ♖xe8; 3. ♗xf6+, ♕g7; 4. ♖xe8++.

3. ♕xf8+ ♕xf8
4. ♖e8!!

Ganando, pues se ataca la dama, y al hacerlo se la clava y se le quita el sostén del alfil de f6. Las negras abandonaron.

LA DOBLE AMENAZA TÍPICA

Un ejemplo simple de doble amenaza, y por cierto fácil de escapar al jugador que no tenga pleno conocimiento de este tipo de combinaciones es el de la partida Marco-Von Popiel, del torneo de Montecarlo, posición en que juegan las negras, que tienen un alfil clavado y aparentemente perdido. Pero la dama blanca está en una columna abierta que vulnera la indefensa torre negra de d7. Si el alfil de d4 saliera con jaque, se ganaría la dama, pero ¿ acaso no da los mismos resultados habitualmente que los jaques la doble amenaza? Pues ya sabemos que sí y vemos inmediatamente que el alfil puede ir a g1 amenazando .... ♖xd3 y, lo que es más grave, ...♕xh2++. Las negras así lo hicieron, y las blancas abandonaron al comprender la amenaza.



Como se observa en todos los casos, posiciones delicadas han sido salvadas por el aparentemente milagroso procedimiento de la doble amenaza, que es uno de los recursos tácticos que dan mayor brillo e interés al ajedrez y que no nacen, ciertamente, por azar, sino que se ajustan a detalles técnicos que ya conocemos en parte y que sintetizaremos en breve, después de una nueva serie de ejemplos.

CAPÍTULO XXIII

LOS FALSOS DESARROLLOS DE PIEZAS

Como es natural, la doble amenaza en ajedrez tiene una fuerza extraordinaria, ya que no siempre es fácil hallar el expediente para neutralizarla en todos sus efectos. Pero también es posible afirmar que ninguna posición bien desarrollada puede ser objeto de ataques de este tipo, pues sobran los elementos defensivos.

Ahora es necesario aclarar lo que entendemos por posiciones bien desarrolladas, ya que no lo son siempre aquellas en que están todas las piezas en juego. Buen desarrollo es desarrollo útil. Si, por ejemplo, en un planteo ambos caballos se sitúan en h3-a3, las piezas innegablemente han sido puestas en actividad, pero mal puestas en actividad, lo que a menudo es mucho peor aún que dejarlas inactivas. Si las piezas se ponen en acción sin respetar el principio básico de no dejar piezas sin sostén o con sostén insuficiente, se habrán desarrollado de criticable manera, y si se ordenan mal los peones en el planteo, por ejemplo: a2 - b3 - c2 - d3 - e2 - f3 - g2 - h3, para citar un ejemplo absurdo, se podrán desarrollar más tarde bien las piezas, pero no será fácil remediar la situación de los peones sin la pérdida de numerosos tiempos y realizar nuevos avances, que harán más difícil el sostén de los peones.

En cambio, en los planteos, por citar aquella parte del ajedrez más fácil de legislar, será muy problemático cualquier ataque contra una posición bien desarrollada, como, por ejemplo, si se colocan las piezas de esta suerte: e4 - ♘f3 - ♗c4 - ♘c3 - d3 - ♗e3 - O-O - ♕e2 - ♖ad1. O así: d4 - c4 - ♘c3 - ♘f3 - ♗g5 - e3 - ♖c1 - ♗d3 - O-O - ♕c2 - ♖fe1, etcétera.

En ambos casos las piezas están perfectamente distribuidas y sostenidas, lo que hace difícil cualquier agresión contra las mismas. Miles de posiciones podríamos mostrar donde el desarrollo es perfecto, ya que las piezas están en las casillas donde

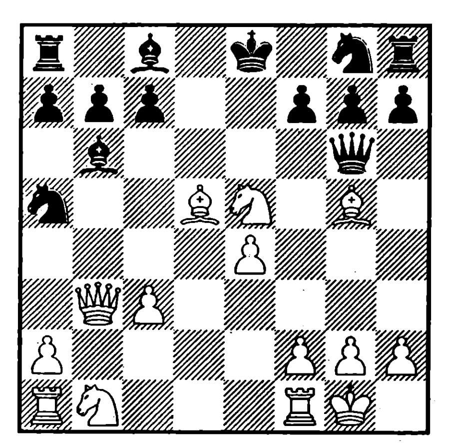
con menos riesgos desarrollan el máximo de actividad, pero como no es éste el tema central de este capítulo, nos concretaremos a mostrar las antes enunciadas, al solo objeto de la relación de las mismas con el tema que estamos considerando.

CÓMO SE CASTIGAN LOS PLANTEOS DEFECTUOSOS

Vemos, pues, que los ataques, dobles amenazas y demás combinaciones típicas, casi siempre son el producto de violaciones a las leyes más firmes de la técnica del ajedrez, aquellas que podrán haber sido sutilizadas, pero que no pueden olvidarse sin riesgo de quebrar la idea medular del juego y violentar los lógicos y permanentes principios de razonamiento que lo animan.

En la posición dada juegan las negras, pero antes de seguir adelante es prudente estudiar someramente la misma. Pronto se observa que las blancas tienen una amplia ventaja en desarrollo. Se han enrocado y sus piezas coinciden agresivamente sobre el monarca negro. Se amenaza, además, ♗xf7+, ganando la dama. Sólo falta poner en actividad el caballo dama, y en cambio las negras no han jugado aún el caballo rey, ni el alfil dama, y sus fuerzas se hallan realizando misiones fuera del radio medular de la lucha.

Juegan las negras, que atacan la dama y el alfil de g5 de las blancas. Es evidente que si ... ♘xb3 sigue ♘xg6, pero también es cierto que ésta era la maniobra más prudente, ya que al fin y a la postre significaría un cambio de piezas, con el agregado de que luego de hxg6 y axb3 por ambas partes se habría cambiado un caballo blanco activísimo (el de e5) por otro alejado de la zona medular del combate (el de a5). La partida siguió, en cambio, con



1. .... ♕xg5

a lo que las blancas, para ganar, no deben jugar 2. ♗xf7+, ya que luego de 2. ...., ♔f8 y si 3. ♕a3+; ♕e7, las negras quedan con material de ventaja, sino tratar de que sea la dama la que entre en el punto f7. Para eso, nada mejor que la doble amenaza que permite eliminar la pieza obstructora, en este caso el propio alfil de d5. La jugada es, pues, simple:

2. ♗c6+, ganando,

ya que si 20. ....., bxc6 sigue 3. ♕xf7+ y a 3. ....., ♔d8; 4. ♕f8++. Si en cambio a 2. ♗c6+ las negras juegan 2. ..., ♔e7, entonces también se gana con 3. ♕xf7+ y luego 4. ♖d1, etc.

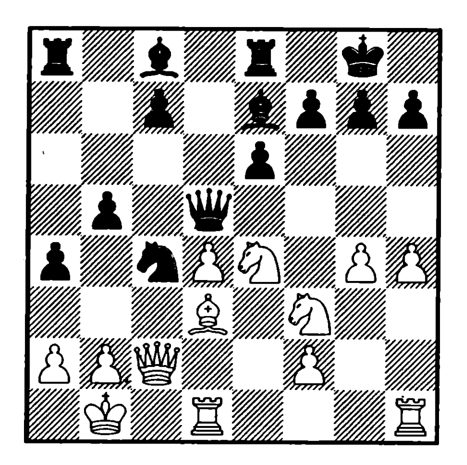
DESOBSTRUCCIÓN Y DOBLE AMENAZA

Más complicado es, sin duda, el ejemplo siguiente, que se produjo en una partida que en el torneo de Berlín, de 1928, jugaron Richter y Schmidt.

En la posición del diagrama las blancas poseen un peón menos, pero en cambio tienen un desarrollo muy superior. Sus piezas están orientadas enérgicamente hacia el flanco rey y en cambio las negras aún no han logrado poner en acción el alfil dama y carecen del poderoso auxilio de un caballo en f6 o f8, lo que pone en dificultades el enroque.

Las blancas jugaban en este momento y lo hicieron mediante

1. ♘eg5



que amenaza tres veces el peón de h7 y, lo que es más grave, ♗e4, ganando la torre. Sin embargo, esta amenaza, de por sí importante es sólo la pantalla de otra más grave que rápidamente veremos y que, como en el caso anterior, tiene por norte el cederle a la dama agazapada en c2 vía libre hacia el monarca enemigo.

Las negras se defendieron con

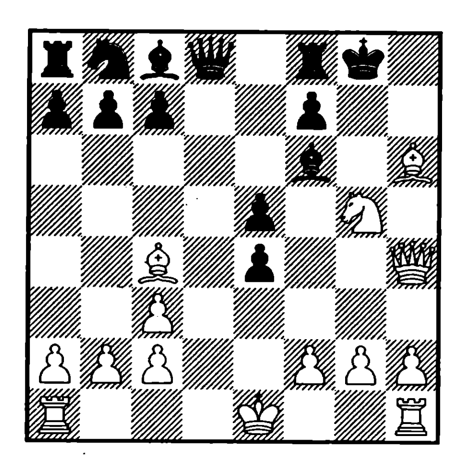
1. .... ♘d6

a lo que las blancas siguieron con una jugada que acaba con la partida, ya que amenaza la dama y mate. Dos gravísimas cosas, difíciles de neutralizar en la mayoría de los casos. La jugada ganadora es

2. ♗c4!

que no tiene réplica satisfactoria.

VARIACIONES SOBRE UN TEMA CLÁSICO



Por cierto es parecido el ejemplo que damos a continuación, pues su fuerza se cobija en la amenaza de un mate y en el sacrificio de la pieza que obstruye a las encargadas de definir la lucha.

La posición es valiosa como ejemplo de mal desarrollo contra buen desarrollo. Las negras tienen sus piezas inactivas en el ala dama y, en cambio, las blancas atacan vigorosamente el enroque negro.

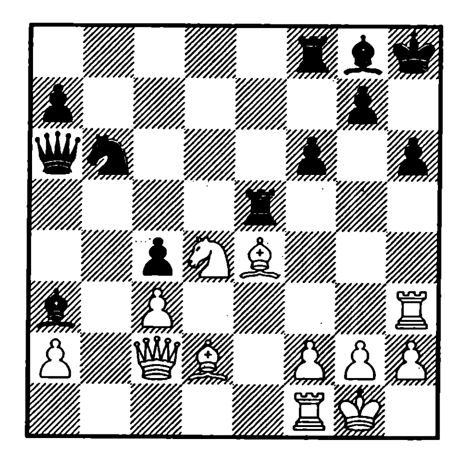
La jugada sería ♗xf8, pero a esto las negras, mediante ♗xg5, neutralizarían todas las amenazas. Es necesario proceder con mayor energía: hay una jugada que no es difícil de hallar para quien conozca el secreto de las dobles amenazas.

Esa jugada es 1. ♗g7, que amenaza 2. ♕h8++ o ♕h7++, jugada aparentemente de problema, pero que no es tal, porque ella está animada por el tema de la doble amenaza, el que dominan en su abundante mayoría los buenos aficionados.

Un ejemplo sutil

Finalmente, veremos el mismo tema, sutilizado un tanto, pero que igualmente gira sobre la idea de atacar una pieza de gran valor y al par descubrir íntegramente la acción de la dama sobre el rey adversario. En el torneo de Leningrado de 1925 se llegó a la siguiente posición, en la partida Lövenfisch-Frydman:

Esta es una posición típica de buen desarrollo contra planteo defectuoso. Las piezas blancas actúan armónicamente, complementándose en la acción sobre el ala rey. Las negras, en cambio, despliegan una acción inconexa, ya que carecen de trabazón y de armonía en el esfuerzo. De la situación de todas las piezas del segundo jugador, la más absurda es la de la dama en a6, que nada de eficaz hace y debe perder un tiempo para ponerse en juego. Esto, unido a la posibilidad de atacar al rey negro por medio de un típico sacrificio, inspira a Lövenfisch la combinación ganadora.



1. ♗xh6 gxh6
2. ♖xh6+ ♔g7

Y ahora se ha logrado colocar al rey en la segunda línea, lo que facilita la combinación que para ganar la dama han planeado las blancas. La jugada clave es:

3. ♗b7!!

Ataca la dama y amenaza 4. ♕g6++ o ♕h7++. Otra vez, pues, la entrega de la pieza obstructora como tema típico de combinación.

CAPÍTULO XXIV

LA DOBLE AMENAZA COMO RECURSO INDIRECTO

La doble amenaza tiene en ajedrez una fuerza extraordinaria. Podría afirmarse que es el único sistema de combinación realmente eficaz, ya que las jugadas que sólo tienen un propósito habitualmente fracasan. Aun las mismas combinaciones de sacrificio, aquellas de ataques directos perfectamente definidos, están amparadas habitualmente en alguna doble amenaza para evitar que el rey logre zafarse de la posición de mate.

Por estas causas la doble amenaza es uno de los secretos más valiosos del ajedrez. Amenaza directamente un punto, para mejorar la situación de la pieza agresora y crearle al adversario una dificultad mayor que la salvada, es ya un tipo de doble amenaza de gran valor. Se presenta así la doble amenaza como un recurso táctico valioso y muy fácil de emplear en un sinnúmero de posiciones.

En este sentido, la doble amenaza, aunque de manera más sutil, tiene los mismos efectos de los jaques dobles, que tanto preocupan a los ajedrecistas bisoños y que en realidad sólo merecen ser considerados en gran número de posiciones como amenaza intermedia para llegar a mejorar la situación estratégica. No es posible suponer que el adversario vaya a permitir que le den un jaque doble cuando éste se amenaza de manera directa y puede ser evitado. Por lo común hay que desterrar este tipo de jugadas pero en muchas posiciones son necesarias para ganar tiempos en el desarrollo, o para preparar maniobras.

LA DOBLE AMENAZA COMO RECURSO TÁCTICO

Ejemplo claro de este tipo de doble intención en las jugadas nos lo da una de las más conocidas variantes de la Defensa Francesa, donde se emplea el procedimiento de una amenaza baladí al solo objeto de empeorar en realidad la situación de un caballo, para mejorar en cambio la disposición de la cadena central de peones. La variante es la que sigue:

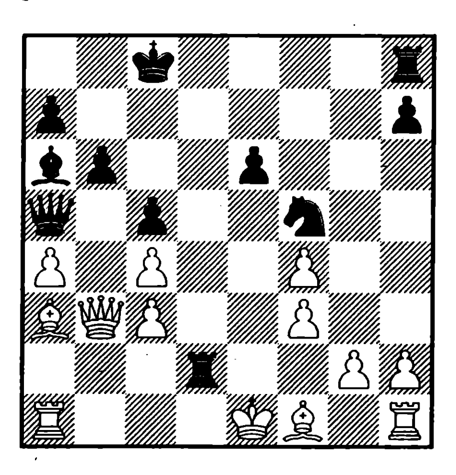
1.	e4	e6	5.	e5	♘fd7
2.	d4	d5	6.	♗xe7	♕xe7
3.	♘c3	♘f6	7.	♘b5	
4.	♗g5	♗e7			

¿Para qué se efectúa esta jugada? Los ajedrecistas sin experiencia supondrán que para dar un jaque doble y ganar una torre si el adversario juega mal. Pero no puede suponerse que la teoría del juego esté basada en procedimientos tan deleznables. El propósito es más sutil, ya que es necesario prepararse contra la agresión lateral de las negras por medio de...c5. Las negras jugarán 7. ....., ♕d8 o ♘b6 y las blancas seguirán con c3, para replegarse, luego de ...a6, a a3 con el caballo.

Se trata de una maniobra típica de explotación de una amenaza con doble intención, un golpe táctico vinculado a la idea estratégica del planteo.

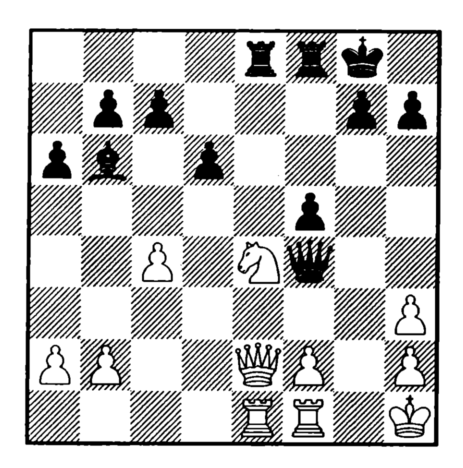
Cómo se abre una posición

Ahora seguiremos analizando combinaciones en las que se observa la doble intención de que hablamos. Maniobras sutiles que se esconden detrás de golpes de gran efecto. En una partida entre Saemisch y Colle se llegó a la siguiente posición:



La posición es muy interesante y aparentemente inexpugnable, ya que no se ve la manera de que la dama y el alfil negros puedan cooperar en la acción inconexa del caballo de f5 y la torre de d2, que se mantiene como un islote en peligro al lado del monarca blanco. Pero hay una jugada que permite resolver el problema de la dama negra y que ésta coopere en la agresión. Esa jugada es perfecta y de amenaza real, vale decir de doble amenaza. Es 1. ....., ♘d4, que ataca la dama y la aleja del punto c3, que es la clave de la situación. Las blancas no pueden seguir con 2. ♕b4, por 2. ... ♘c2+ doble, ni con 2. ♕b1 por 2. ....., ♕xc3. No les queda nada mejor que jugar 2. cxd4, aceptando la envenenada oferta de las negras, a lo que se gana con 2. ....., ♖a2+ y no con 2. ....., ♖b2+, que aparentemente es mejor, por 3. ♗b4, que salvaría la dama al atacar la adversaria.

Igualmente ingenioso es el recurso que ofrece el desenlace de la partida Schories-Rock.



La situación de las blancas no es en apariencia muy cómoda. Tienen un caballo clavado y agredido por un peón. Si éste se mueve, se pierde la dama. El recurso de Cf6+ no parece eficaz, ya que a primera vista significa cambiar caballo y dama por dos torres, lo que no es, en realidad, un negocio brillante. Pero sutilizando un poco el análisis —en realidad la gravedad de la situación obliga a buscar grandes remedios— se observa que luego de:

1. Cf6+ gxf6

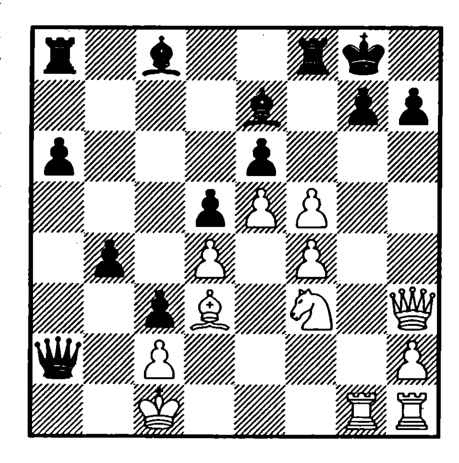
las negras quedan con la columna rey abierta y se puede realizar una jugada intermedia muy importante, que pondrá en acción la torre blanca de f1, que nada hace en la lucha por ahora. Y de pronto se observa que esta jugada no sólo es buena sino que gana inmediatamente, ya que si:

2. Tg1+, Rh8; sigue 3. Dxe8 y no puede capturarse la dama por Txe8++. Lo mejor sería 3. ....., Df3+; 4. Tg2, Dxg2+; 5. Rxg2, Txe8; 6. Txe8+, y las blancas quedan con calidad de más. Si a 2. Tg1+, sigue 2. ..., Rf7; entonces Dh5++.

El sacrificio para ganar tiempos

En una partida jugada por el maestro alemán Saemisch sin ver el tablero, se llegó a la siguiente posición:

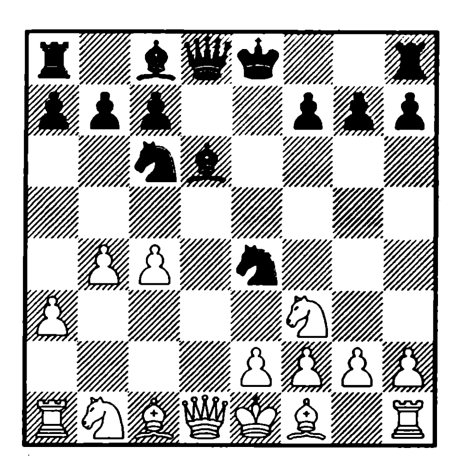
En esta posición jugaban las blancas que están amenazadas de mate en una. Es claro que éste puede salvarse mediante 1. Rd1, pero las blancas aspiran a algo más que a una maniobra precaria de defensa. Su dama y el alfil convergen en la agresión al punto h7, y de poder jugar f6 la posición sería crítica para las negras. ¿Cómo ganar un tiempo? Pues ya conocemos el procedimiento. El sacrificio suele ser el mejor vehículo para ganar tiempos, y en este caso el sacrificio es claro. Basta con jugar 1. Txg7+ para ganar el tiempo necesario para dar jaque. Ahora falta ver si después de la maniobra de Dxh7+ se da mate, y rápidamente se observa que sí.



Veamos:

1.	♖xg7+	♔xg7
2.	f6+	♖xf6
3.	♕xh7+	♔f8
4.	♕h8+	♔f7
5.	♘g5++	

Más claro y típico es el siguiente ejemplo, que muestra cómo se combina el tema del jaque doble con el descubierto:



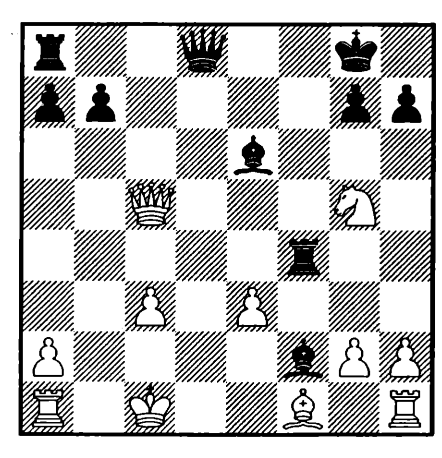
Las negras tienen una evidente ventaja en desarrollo, y en este tipo de posiciones debe partirse de la base de que la ventaja en movilidad de las piezas debe necesariamente dar sus frutos. Si el rey blanco estuviera en f2, seguiría ♗g3+, ganando la dama por la fuerza del descubierto a rey y reina. Con esto queda enunciado el plan ganador, que es, simplemente, jugar ♘xf2!, dando doble a dama y torre. ¿Que quién defiende al caballo? Pues simplemente la amenaza de ganar la dama antes enunciada. No puede seguirse con 2. ♔xf2 por 2. ...., ♗g3+, por lo que las blancas abandonaron.

CAPÍTULO XXV

DOBLE AMENAZA Y JAQUE DOBLE

La doble amenaza es indudablemente la base del mayor número de victorias. En realidad, la doble amenaza existe en cada una de las jugadas de los ajedrecistas experimentados, aunque habitualmente son amenazas sin trascendencia y fáciles de contener. Cuando un jugador amenaza, por ejemplo, a una pieza y al par retira la pieza atacante a lugares más propicios, realiza en verdad una doble amenaza. Asimismo, cuando proyecta colocarse en dos puntos fuertes del tablero, aun cuando no ataque nada directamente, pone al rival bajo una doble amenaza. Bien sabemos que a menudo es más importante apoderarse de una casilla del tablero que ganar material, de la misma manera que en una guerra suele ser más provechoso dominar alturas o lugares estratégicos que ganar una batalla sin finalidad estratégica.

La doble amenaza y el descubierto



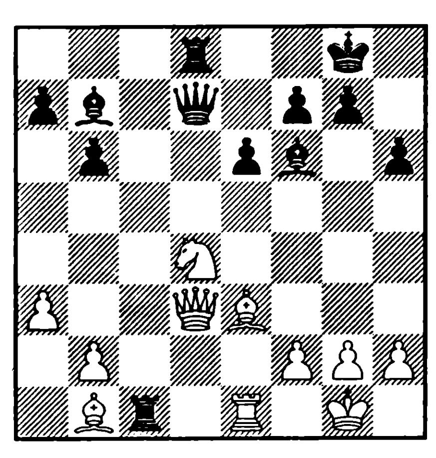
Esta posición corresponde a una partida entre Fackler y Meek, que reproduce Richter en su libro sobre combinaciones. Evidentemente, las negras tienen una posición preferible por la falta de acción de tres piezas blancas y la mala situación del monarca.

La posibilidad de colocar a la dama blanca bajo los peligrosos fuegos de un jaque descubierto sugiere a las negras la siguiente combinación ganadora:

1.	....	♕xg5
2.	♕xg5	♗xe3+

♔ se mueve, ♖f2+ o ♖xf1+, y luego ... ♗xg5, con una pieza de ventaja.

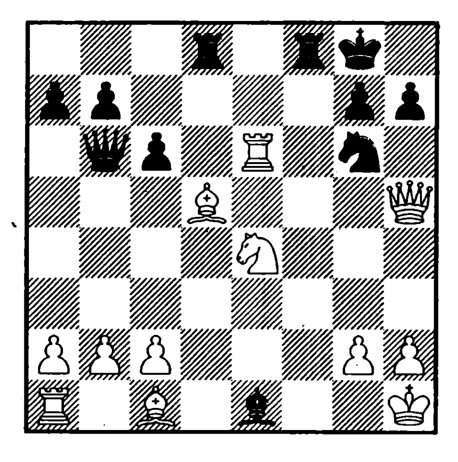
En el torneo de Hastings de 1933 los maestros ingleses Taylor y Winter llegaron a la posición que sigue:



La partida está en su momento crítico. Si 1. ♖xc1, sigue 1. ....., ♗xd4 y la situación no sería muy clara. A primera vista fracasa la agresión directa al rey, ya que luego de ♕h7+ y ♕h8+ la dama queda atacada. Pero un observador más sutil considera que la torre rey actúa en la columna rey, o sea donde el monarca negro tendrá que guarecerse, y que éste deberá colocarse así en casilla negra bajo los fuegos de un eventual jaque con el alfil. Dificulta el análisis la amenaza directa de ... ♖xe1+ de las negras, que impide perder tiempos en jugadas dilatorias, pero la posición no admite dudas y las blancas buscan la victoria por medio del sistema más grosero: mediante una sucesión de jaques que llevan al rey negro al mate de "única en única", como expresan los ajedrecistas cuando sólo se dispone de una jugada.

1.	♕h7+	♔f8
2.	♕h8+	♔e7
3.	♘f5+!	exf5
4.	♗c5++	

La ganancia de tiempo



Una interesante posición se produjo en la partida que en el torneo de Zurich de 1933 disputaron los ajedrecistas Blass y Hochstrasser. La posición a que se llegó fue la que reproduce el tablero que sigue:

Es evidente que las blancas disponen en este momento de mayor número de piezas agresivas, pero las negras tienen la amenaza directa de... ♖f1++. Para con-

trarrestar la misma y la fuerza de la posible entrada de la dama negra en acción es necesario sacar provecho de la "máquina" ♗d5 y ♖e6, que está montada sobre el rey blanco. Pero la base de la misma, o sea el alfil de d5, está agredida y no es posible ♖xg6+, especulando con el detalle de que el peón de c6 está clavado, por cxd5, ya que si luego ♖xb6, sigue ♖f1++. Tampoco es suficiente ♖xc6+ por ♔h8, manteniendo la amenaza de ♖f1++, y ahora de bxc6. Hay que apelar, pues, a recursos más definitivos y solo la doble amenaza directa puede salvar a las blancas y darles la victoria.

Hay que buscar una jugada que permita sacar la torre de e6 con la amenaza de mate y dando, al par, jaque descubierto. Surge, pues, clara la primera movida, que es

1. ♘f6+

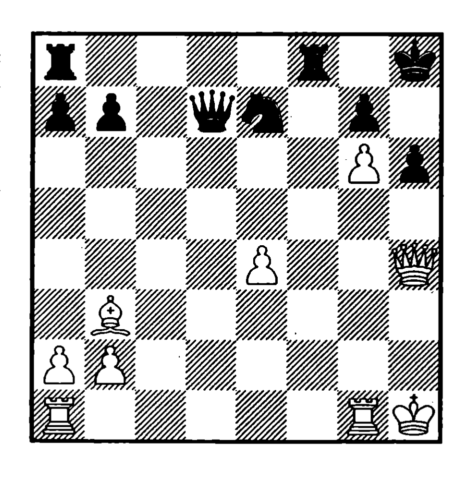
ya que no es posible 1. ....., ♖xf6, a causa de 2. ♖e8++, por doble agresión de dos piezas indefensas que dan jaque simultáneamente, ni tampoco 1. ....., ♔h8 por 2. ♕xh7++. Sólo resta:

1.	....	gxf6
2.	♖e7+	

con jaque descubierto y la amenaza de ♕xh7++. Es necesario seguir con

2.	....	♖f7
3	♖xf7	♘f8
4.	♖g7+	♔xg7
5.	♕f7+ y mate a la siguiente con ♕g8++	

MATAR O MORIR



Ingenioso es el recurso también de jaque doble para ganar tiempo que se encuentra en la posición que a continuación detallamos:

Las blancas tienen construida una posición típicamente agresiva por medio de su torre rey, el peón de g6 y el alfil de b3. La amenaza es un sacrificio en h6 con jaque, para seguir con g7+, pero la dama es un material demasiado precioso para sacrificarlo sin tener la absoluta seguridad del éxito.

Pero la idea no debe abandonarse y

girando sobre la misma las blancas ganaron un tiempo para eliminar el caballo que defiende el punto de acceso de g8. Jugaron

1. ♖ad1

a lo que las negras siguieron con

1. .... ♕c6

buscando una combinación de descubierto que especule con la desamparada situación del rey blanco, a quien sólo guarece el endeble peón de e4. La partida siguió así:

2. ♕xe7 ♖ae8
3. ♕h4 ♖xe4

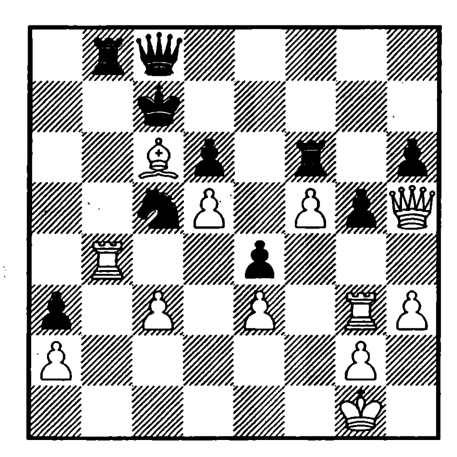
Y ahora, a primera vista, pareciera que las blancas están perdidas por la fuerza del descubierto que se amenaza, pero no es así, ya que al no actuar la torre dama en la primera línea es posible la combinación que astutamente el primer jugador proyectó. Ahora ganan con:

4. ♕xh6+ gxh6
5. g7+ ♔h7
6. gxf8=♘+!

El secreto del triunfo está en la entrada pidiendo caballo, pues al par que gana un tiempo valiosísimo, quita al rey la casilla de huida h7.

6. .... ♔h8
7. ♖g8++

UN FINAL FAMOSO DE 1882



Finalmente veremos el famoso ejemplo de la partida de Winawer con Mason, que se produjo en el torneo de Viena de 1882 y que sigue constituyendo uno de los alardes mayores del ingenio ajedrecista.

Juegan las blancas y en realidad tienen un tema a explotar: la falta de acción del rey negro, al que la torre de b4 tiene emparedado. Las piezas blancas están más sueltas en su acción y hay un alfil en

c6 que fiscaliza importantes casillas próximas al monarca negro. Para sacar provecho de esa situación las blancas apelan al generoso recurso del sacrificio y juegan:

1.	♖xg5	hxg5
2.	♕h7+	♘d7

Es evidente que si 2. ....., ♔d8; sigue 3. ♕h8+! ♔c7; 4. ♕g7+, ♔d8; 5. ♕xf6+, etcétera.

3.	♗xd7	♕g8

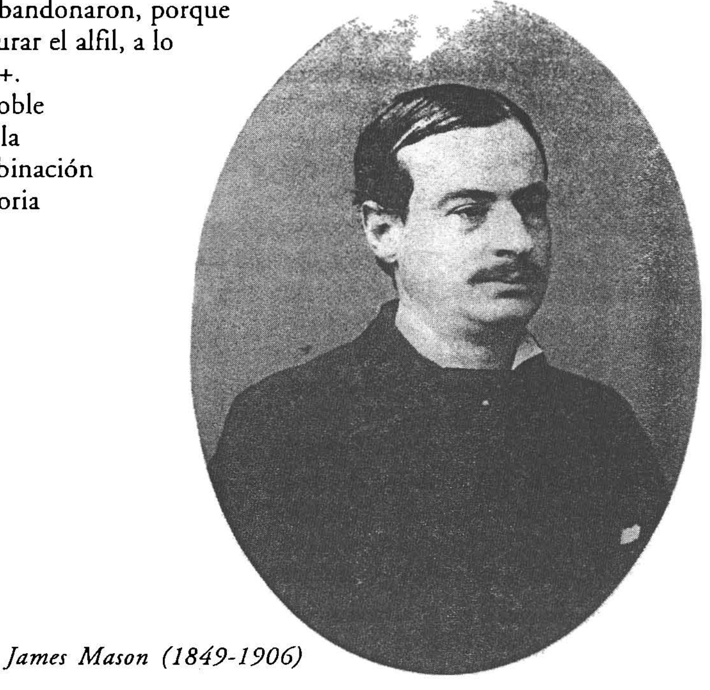
Esta jugada parece acabar con todo el ataque, pero ahora hay una sutil explotación del tema de la doble amenaza unido al de la obstrucción. Como la torre es una pieza sobrecargada, proyecta Winawer la notable maniobra que sigue:

4.	♖b7+!!	♔xb7

No 4. ....., ♖xb7, a causa de 5. ♕xg8

5. ♗c8+!!

Y las negras abandonaron, porque es necesario capturar el alfil, a lo que sigue ♕xg8+. Como se ve, la doble amenaza ha sido la base de una combinación famosa en la historia del ajedrez.



James Mason (1849-1906)

CAPÍTULO XXVI

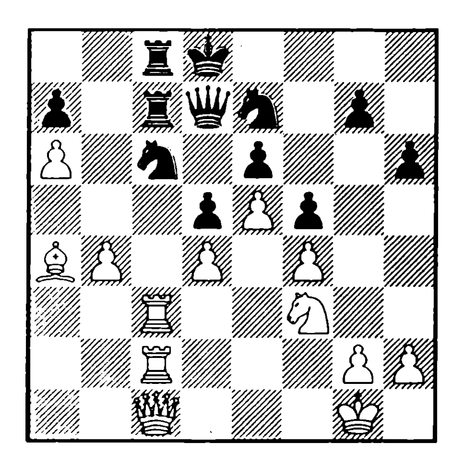
LAS SUTILEZAS DEL "TIEMPO" COMO ELEMENTO DE COMBINACIÓN

Que la rapidez en la acción es la base del éxito en la mayoría de las actividades humanas es una añeja verdad. Y que la rapidez en llevar a cabo un plan es necesaria en el ajedrez en los momentos de ataque resulta, asimismo, verdad indestructible. Es claro que podría probarse que a menudo en ajedrez para ganar un tiempo es necesario perder un tiempo. La endiablada característica del "zugzwang" da un argumento terminante a quienes quisieran probar esto, ya que a menudo es preciso dejar que el rival mueva una pieza, pues de esta suerte deberá necesariamente realizar una mala jugada. Pero el tema que ahora consideramos está vinculado simplemente a las posiciones de ataque. Es decir, se trata del "tiempo" en relación con las combinaciones decisivas.

En las posiciones de este tipo, en las que se debe desmoronar una situación o es necesario anticiparse a una agresión del rival, en las posiciones de juego abierto con el enroque vulnerado o el rey en peligro, gana quien primero toma la iniciativa. En estos casos las piezas valen por su acción inmediata y no por su mera existencia en el tablero. La lucha se torna aguda y vale más el tiempo que el material, y ésta es la razón de la serie de sacrificios que se efectúan con el solo objeto de ganar tiempo.

No nos referiremos al tiempo en los finales de partidas, ya que en esas posiciones tiene un carácter distinto al que ahora nos ocupa. En los finales, para ganar un tiempo en muchas posiciones debe perderse un tiempo, como en el «zugzwang». En cambio, en las posiciones de ataque los tiempos se ganan con jugadas directas, agresivas, que limiten la réplica enemiga y la fuercen a efectuar las jugadas que uno necesita para lograr la victoria. Para esto se cuenta con el jugoso y heroico recurso del sacrificio, generalmente más espectacular que artísticamente valioso.

La pérdida de tiempo ganadora



Veamos dos casos distintos. Primero la ganancia de tiempo mediante el sistema de "zugzwang", o sea la pérdida de tiempo, y luego la ganancia de tiempo directa como tema de combinación, como recurso táctico de la victoria, que es, en realidad, la base del tema actual.

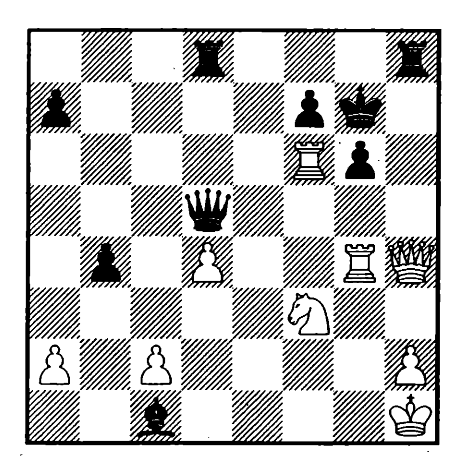
En el torneo de San Remo, quizá donde el talento del Dr. Alekhine destacó más su vigorosa personalidad y donde logró una victoria más espectacular, se llegó a la posición del diagrama entre el campeón del mundo y Aarón Nimzovich.

La presión de las blancas en esta partida es grande. Se trata de un típico «zugzwang», ya que no hay, a primera vista, jugada buena Está «clavado» el caballo de c6, y todas las demás piezas negras esclavizadas en su sostén. Los peones negros están fijados y sólo tienen cierta elasticidad los del ala del rey. Terminadas las jugadas posibles de peones, sólo resta a las negras la jugada ♕e8 o ♔e8, manteniendo la situación; pero en ese caso la torre de c7 sólo quedaría sostenida con dos piezas, y como indirectamente la atacan las tres piezas dobladas en la columna alfil dama, se podría seguir con b5, ganando una pieza Alekhine jugó, pues, en este momento h4, y las negras abandonaron por no tener jugada buena posible. Si, por ejemplo, g6, seguiría ♔f2, o cualquier jugada de espera, y cuando las negras sigan con el movimiento de la dama o el rey, entonces b5, que gana.

La ganancia de tiempos

Este es un caso de pérdida de tiempo para ganar precisamente el tiempo que se necesita. Es uno de los tantos contrasentidos del ajedrez, en el que se debe jugar precisamente para hacer una mala jugada. En cambio, como nos interesa el ajedrez en esta oportunidad desde el ángulo puro de los temas de combinación, veremos algunas posiciones típicas, en las que se debe necesariamente ganar tiempos para triunfar. En muchas oportunidades estas combinaciones de sacrificio se realizan bajo el apremio de graves amenazas, y, lo que también es grave, con material de menos, lo que obliga a seguir esgrimiendo el arma heroica de la entrega de piezas, ya que en un final plácido se estaría perdido. En la vida a menudo se es héroe por casualidad o por obligación, y en ajedrez también.

Por ejemplo: en la posición que ahora veremos las blancas realizan una combinación ganadora mediante una serie de sacrificios, pues saben que la simple pérdida de un tiempo puede ser fatal. La posición a que se arribó es la del diagrama de la página siguiente:



La misma no es clara ni cómoda. Les corresponde jugar a las blancas, que conducía el británico Saunders, contra el campeón de su país, Winter. Tiene atacada la dama, y ésta debe moverse sosteniendo la torre de f6. Aparentemente está perdido, pero existe el recurso de la combinación. ¿Qué razones hay para pensar en una combinación? La primera es que se está perdido si no se realiza, y la técnicamente más valiosa es que el rey negro está resguardado por dos peones, pero agredido por cuatro piezas. Hay una interesante amenaza de 1. ♖fxg6+, que permite llevar la dama, luego de 1. ....., fxg6, a e7, con jaque. Pero surge el obstáculo: luego de 2. ♕e7+ las negras efectúan 2. ....., ♕f7, cubriendo el jaque; pero entonces hay otro tema que ya hemos considerado, que es el del jaque doble como formidable recurso táctico.

El peón de g6 sólo está, en realidad, defendido por el rey, pues la dama se halla clavada, y de estar el rey en g6 y la dama en f7, hay un jaque doble en e5. Se gana entonces con

3. ♖xg6+ ♔xg6
4. ♘e5+, etc.

Una partida magnífica

Veremos ahora una partida bastante conocida, en la que la lucha entre el tiempo y el material tiene especialísima importancia, pues es el tema que la anima desde la apertura.

BLANCAS: HARTLAUB

NEGRAS: AFICIONADO

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3

Esta jugada da origen al gambito Danés o del Norte, una de las líneas de juego típicas de los jugadores de combinación y especial para las partidas rápidas. A cambio de los peones que se sacrifican, se logra colocar ambos alfiles en diagonales libres. apuntando al flanco del rey enemigo.

3. .... dxc3
4. ♗c4 cxb2

Las negras aceptan toda la oferta

enemiga. Veremos ahora cómo los factores "espacio" y "tiempo", que arrojan un saldo muy favorable para el blanco, bastan para compensar la ventaja en "fuerza", que está de parte del negro.

5. Bxb2 Bb4+

Lo usual es 5. ....., d5 ; jugada que recibe el nombre de Defensa Schlechter, a lo que podría seguir, según un análisis de Tartakower: 6. exd5, Nf6; 7. Nc3, Bd6; 8. Qc2, Qe7; 9. Nge2, O-O; 10. O-O, Ba3, y las negras estarían mejor. También puede ensayarse 5. ....., Qe7; 5. ....., d6; o 5. ....., Nf6; todas líneas de juego de interés para el aficionado, que debe ensayarse y empaparse de lo que a juego de combinación se refiere antes de intentar profundizar los grandes secretos de la alta estrategia del ajedrez.

El fracaso de muchos aficionados se debe principalmente al tan común defecto, hijo de un desconocimiento total de lo que es el ajedrez, de tratar de imitar lo que hacen los jugadores experimentados, sin haber tratado de llegar gradualmente a dicho estado. Desprecian así, sin saberlo, las combinaciones que les permiten ejercitar su imaginación para más tarde adaptarla a fines más adecuados. Es como intentar ingresar en una universidad sin haber previamente cursado los grados inferiores.

6. Nc3 d6
7. Nf3 Nf6
8. O-O Bxc3
9. Bxc3 O-O
10. e5!

Bien. En las posiciones de ataque el éxito depende de la energía para conducir la ofensiva. La pérdida de un tiempo es más trascendental que en las partidas genuinas de posición. Hay que hacer, en consecuencia, siempre jugadas de iniciativa.

10. .... Ne4
11. Bb2 Bg4
12. Qd4

Nuevamente lo mejor. Esta jugada implica la ganancia de un tiempo, pues se hace necesario jugar Bxf3, y después de gxf3 el caballo debe retirarse y las blancas vuelven a jugar.

12. .... Bxf3
13. gxf3 Ng5
14. Kh1!

Elegante jugada que anula la importante amenaza del negro y brinda a las torres una vital columna. Marca el comienzo de una notable combinación.

14. .... Nxf3
15. Qd3 Nxe5
16. Rg1!

Magnífico. Las blancas han sacrificado otros dos peones, demostrando un extraordinario concepto de lo que es combinación en ajedrez. Han logrado que las negras, al marchar en pos de los peones, dejen sin desarrollar el caballo dama y accionen sólo con el caballo del rey. Esto demuestra una vez más que el "tiempo" es superior a la "fuerza" en las posiciones de ataque. Es decir, que el buen desarro-

llo es preferible a la ventaja material. (Esto solamente en las posiciones de ataque.)

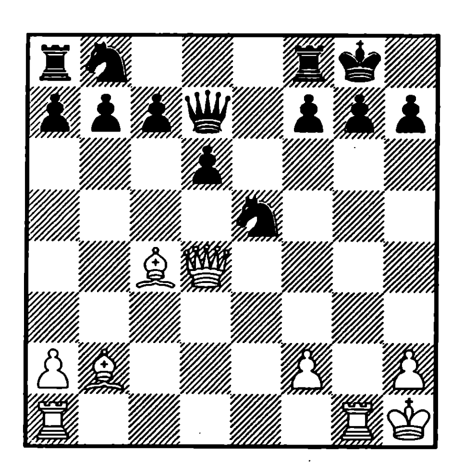
16. .... ♕d7

Si 16. ....., ♗xd3; 17. ♖xg7+, ♔h8; 18. ♖g8+!!, ♔xg8; 19. ♖g1+, etcétera.

17. ♕d2 ♗g6

Necesario. Las blancas amenazaban 18. ♖xg7+, ♔g7; 19. ♕g5+, ♔h8; 20. ♕f6+, ♔g8; 21. ♖g1+, ♗g6; 22. ♕g7 o ♕h8++.

18. ♕d4 ♗e5



Otra vez forzado, para evitar el mate.

19. ♖xg7+!!

Otro nuevo y no menos espectacular sacrificio, que marca el principio del fin. Es realmente sorprendente el talento del Dr. Hartlaub para producir partidas brillantes como la del texto. Cuenta en su haber con sonadas victorias en encuentros amistosos contra el Dr. Lasker, Farnhi, Leonhardt y otros.

19. .... ♔xg7
20. ♖g1+ ♔h8
21. ♕xe5+!!

La tercera jugada espectacular y sorprendente, que acaba de imprimir a la partida un encanto extraordinario.

Se hace evidente ahora la eficaz acción que desempeñan los alfiles en las diagonales abiertas. El valor de estas piezas radica en que cooperan al ataque desde distancia. De ahí que conviene conservar generalmente los dos alfiles contra los dos caballos en las posiciones abiertas. Los alfiles adversarios son las única piezas que pueden contrarrestar eficazmente los efectos propios de esta clase de posiciones.

21. .... dxe5
22. ♗xe5+ f6
23. ♗xf6+ ♖xf6
24. ♖g8++

Partida realmente magnífica.

CAPÍTULO XXVII

EL VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

Cuando una persona aprende a jugar al ajedrez, lo primero de que se entera es del valor de las piezas. Sabe que un peón vale poco y no cuida mayormente esos valiosos factores estratégicos de la partida. Cuida más los caballos que los alfiles, porque teme los jaques dobles y goza enormemente cuando aplica uno al rival. Las torres son motivo de mayor preocupación, porque le queda grabado en el oído aquello de que valen mucho más que las piezas menores, y cuida la dama con admirable celo, quizá por una razón atávica, que impulsa al hombre a conservarla dentro y fuera del ajedrez, y, además, porque no ignora que también en el humilde ambular de los trebejos, en el inanimado tablero, ésta tiene una importancia capital.

El ajedrecista bisoño sabe del ajedrez casi exclusivamente el valor de las piezas. Tiene del juego un concepto materialista, y en las partidas que disputa sólo le preocupa capturar el mayor número posible de piezas rivales. Nada le interesa el desarrollo; no vacila en ambular con una sola pieza a través del tablero si con esa maniobra logra enriquecer su bagaje de conquistas y luego cuenta las piezas que están fuera del tablero para cerciorarse de si tiene o no ventaja material.

Nadie le ha enseñado que el ajedrez es una unión de ventaja material y ventaja posicional, y que de nada sirve tener alguna pieza de ventaja si ésta no puede actuar en la zona crítica del combate, de la misma manera que de poco sirve tener una gran fortuna si no se está dispuesto a hacer uso de ella.

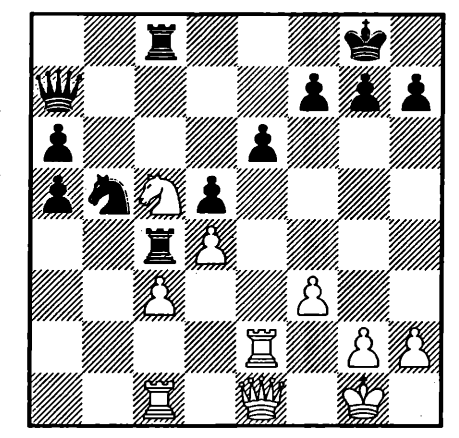
El concepto que debe dominar al ajedrecista es que el ajedrez es una armónica conjugación de factores exactamente iguales en importancia: piezas y tablero, y que aquéllas valen de acuerdo con la situación que ocupan y con la acción que desarrollen. El juego tiene una finalidad distinta a la de ganar material. Se juega para dar jaque mate al rey, es decir, para eliminar la pieza fundamental del rival.

No gana, pues, quien posee más material, sino que se impone quien encierra al monarca enemigo. Es una finalidad estratégica y no una finalidad material. Ahora que para lograr encerrar al rey debe primero el jugador librar una batalla para dominar en efectivos al adversario o para anular la acción de los mismos, pues por medio de amenazas directas nada se logra, si no se tiene la necesaria superioridad posicional.

Ésta es, en realidad, la médula del tema que ahora tratamos, que es, asimismo, el arte íntegro de la combinación de mate en casi todas las posiciones. La entrega de material para ganar tiempos es el sacrificio heroico en procura de una victoria absoluta, que en el campo más peligroso y complejo de la guerra a tantas páginas gloriosas ha dado origen.

Veremos una serie de nuevos ejemplos del tema. Y comenzaremos con el final de la partida que en el torneo de Nueva York de 1924 le ganó José Raúl Capablanca a Efim Bogoljubow. Fue así:

En esta posición les correspondía jugar a las negras, que tienen ventaja material, pero deben luchar contra un desagradable caballo blanco en c5 y ciertas amenazas sobre el peón de e6. La situación del rey blanco en una diagonal abierta y vulnerable por la dama negra de a7 da a Capablanca tema para una combinación. Interesa que el lector estudioso trate de hallarla por sus propios medios para ejercitar el sentido de la combinación.



La idea es la siguiente: especular en la situación de la torre de c1 blanca, sostenida por una sola pieza, y en la ganancia de tiempo que significa colocar la dama negra con jaque en c5. Es así:

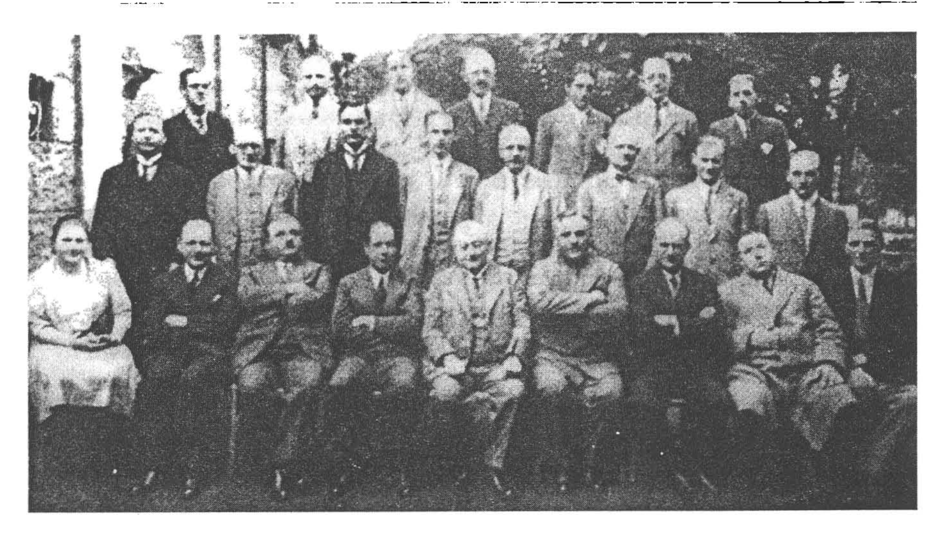
1.	....	♘xd4!
2.	cxd4	♖8xc5
3.	dxc5	♕xc5+

seguido de 4. ....., ♖xc1, etcétera.

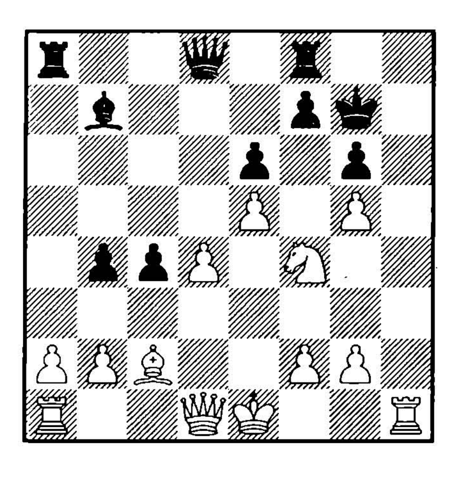
Como se observará, una combinación fácil, pero que necesita, para concebirla en el momento inicial de la misma, un sentido más o menos profundo de los recursos que brindan las ganancias de tiempo en las posiciones abiertas.

Una interesante maniobra de ganancia de tiempo para dar mate nos la da la posición que insertamos en la página siguiente, y que se produjo en una partida que jugó el ajedrecista alemán Ahues en una sesión de simultáneas.

En esta situación las blancas tienen una típica posición de ataque por medio de sacrificio. Debe observarse que dos piezas negras nada hacen para cooperar en la lucha (♘b8 y ♖a8), y que es necesario anticiparse a la réplica ♖h8 de las negras. ¿Qué hacer? Pues especular con la acción conjugada del alfil y la torre en



Capablanca y Bogoljubow junto a los jugadores del torneo de Karlsbad de 1929. Vemos sentados, de izquierda a derecha: Menchik, Spielmann, Vidmar, Capablanca, Tietz (de la organización del torneo), Bogoljubow, Nimzovich, Rubinstein y Maroczy. Parados, en la fila del medio: P. Johner, Grünfeld, Euwe, Mattison, Thomas, Brinckmann, Sämisch y Gilg. Parados: Yates, Tartakower, Marshall, Treybal, Canal, Becker y Colle.



el punto h7 y tratar de hallar el sistema de darle juego al alfil por medio de un sacrificio en el punto g6 . La primera jugada es relativamente simple y trata de especular con la fuerza del alfil de c2. Se juega:

1. ♖h7+! ♔g8

No servía 1. ....., ♔xh7, a causa de 2. ♕h5+, especulando con que el peón de g6 quedará clavado. La jugada ♕h5+ pone, además, una pieza valiosa sobre el punto g6, para realizar el sacrificio ganador, ya que si 1. ....., ♔xh7; 2. ♕h5+, ♔g8; 3. ♗xg6 con la amenaza de ♕h8+, y si 3. ....., fxg6; 4. ♕xg6+ y 5. ♕h7++.

2. ♕g4!

Jugada hipócrita, que amenaza ♕h4, con mate en pocas movidas, y entrega "inocentemente" el peón de d4, pero que oculta una combinación ganadora en base a una definitiva ganancia de tiempo.

2. .... ♕xd4
3. ♘xg6!

Entrega la dama, pero ataca la dama rival y gana, ya que si 3. ♕xg4 sigue 4. ♘e7++.

En ambos casos la doble amenaza se ha transformado en ganancia de tiempo fundamental para lograr la victoria, y en ambos se ha demostrado que en las posiciones de ataque la ganancia de tiempo es más valiosa que el material y que las piezas valen en ajedrez por lo que hacen y no por su mera existencia en el tablero. De lo que se demuestra que la superioridad de material es falsa cuando no se ha tenido tiempo de poner en acción los efectivos.

Finalmente veamos una antigua y famosa partida de Marshall, en la que se produce una combinación elemental y típica de ganancia de tiempo mediante sacrificios en la zona del enroque, que comprometen al rey y dilatan el desarrollo del bando atacado.

BLANCAS: J. F. MARSHALL
NEGRAS: A. BURN

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 d6
3. ♗f4

Es ésta una de las formas lógicas de tratar con las blancas la defensa Chigorin. Después del éxito obtenido por Capablanca contra Reti en Londres, se la consideró suficiente como para neutralizar los efectos de la defensa escogida por Burn. Tiende a dificultar la jugada e5 del negro:

3. .... ♘bd7
4. e3 g6
5. ♗d3 ♗g7
6. ♘bd2

Las blancas han desarrollado con lógica suma el planteo. Las piezas estan dispuestas armónicamente en el dominio del centro.

6. .... O-O
7. h4

Iniciando una valiente demostración sobre el enrôque adversario, que marca el punto inicial de una magnífica combinación. Quizá el negro no se haya defendido en la mejor forma, pero no puede negarse que el plan iniciado por el campeón norteamericano es de los más racionales para intentar destruir el método de defensa adoptado por el negro.

7. .... ♖e8

Esta jugada responde al propósito de romper las hostilidades en el centro, mediante e5, pero la gravedad de las amenazas en el flanco rey impide la realización del plan.

8. h5! ♘xh5

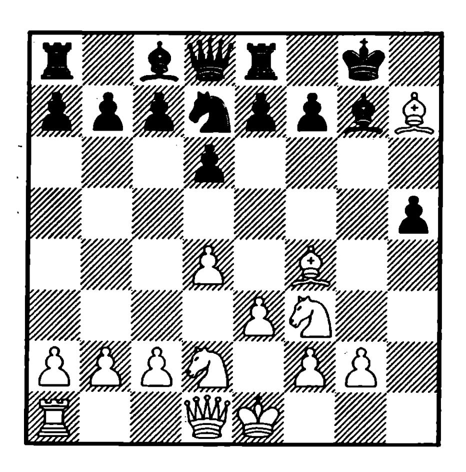
9. ♖xh5!

Es instructivo el estilo con que Marshall abre brechas sobre el enroque adversario antes que las piezas negras puedan disponerse en la defensa convenientemente. El éxito del ataque finca en la inmovilidad de la dama negra y del alfil dama; en cambio, las blancas pueden acudir con todas sus fuerzas sobre el flanco rey. Una típica lucha por el «tiempo»

9. .... gxh5

La posición era difícil, pero creemos que, mediante 9. ....., e5, las negras hubieran obtenido mejores perspectivas que con la jugada del texto. Nunca deben aceptarse sacrificios de piezas del adversario cuando para ello sea preciso debilitar el enroque y no se puede transportar igual número de piezas a la defensa que las de ataque enemigas.

10. ♗xh7+!!



Este segundo sacrificio destruye los últimos baluartes que protegen al rey negro y prueba las extraordinarias dotes de Marshall como jugador de combinación. Lo que sigue es de gran importancia.

10. .... ♔xh7

Esto favorece el plan de las negras. 10. ....., ♔f8 hubiera dado mayor resistencia, pero era difícil prever la excelente maniobra que sigue.

11. ♘g5+ ♔g6

Si 11. ....., ♔g8, las blancas ganan mediante 12. ♕xh5, ♘f6; 13. ♕xf7+, seguido de 14. O-O-O!, etcétera.

12. ♘df3!

Esta simple y elegante maniobra basta para evitar que el caballo negro contribuya a desde f6 a la defensa del rey y obliga a éste a continuar la penosa peregrinación. Es simple observar que las blancas, con una torre menos, poseen superioridad en la zona atacada.

12. .... e5

Única. Las blancas amenazaban 13. ♘h4+, seguido de ♘h7+ o ♘e4+ y d5++.

13. ♘h4+ ♔f6
14. ♘h7+ ♔e7

Otra vez la única. Si 14. ....., ♔e6; 15. d5+, y 16. ♘f5++.

15. ♘f5+ ♔e6
16. ♘xg7+

Una captura imprescindible para la normal realización del ingenioso

plan trazado, pues tiende a evitar que el alfil domine en cierto momento la casilla d4 y evite un mate.

16. .... ♔e7
17. ♘f5+ ♔e6
18. d5+! ♔xf5
19. ♕xh5+ ♔e4
20. O-O-O (1-0)

Las negras abandonaron, pues las últimas jugadas han sido forzadas y el mate en una, por medio de f3, es inevitable. Si 20. ....., exf4; 21. ♖d4++.

CAPÍTULO XXVIII

CÓMO SE PROYECTAN LAS COMBINACIONES

Es probable que muchos lectores observen la identidad de algunos de los temas que estamos tratando y lleguen a la conclusión de que, en realidad, son distintas denominaciones de un mismo aspecto del ajedrez. De esta suerte los temas del valor de las piezas, de la doble amenaza, de los ataques al enroque y de la ganancia de tiempo en el medio juego parecen efectivamente distintas denominaciones del mismo, ya que hasta idénticos ejemplos sirven en algunos casos para ilustrar lo que se pretende demostrar.

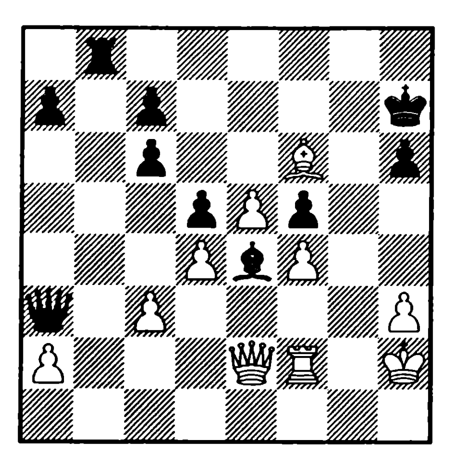
Pero si se sutiliza un poco, observará el lector que no es así, puesto que, si todos entran en el terreno de los temas de combinación, ofrecen diferencias apreciables. Además, para cincelar bien en la mente del ajedrecista estudioso los detalles más típicos del juego de combinación, se hace necesario separar perfectamente las distintas familias de combinaciones en el medio juego.

Sabemos que la base de toda combinación es el mejor desarrollo, pero no siempre el rápido desenvolvimiento de las piezas permite llevar a cabo combinaciones ganadoras, y, en cambio, hay muchas posiciones en las que se hace posible ganar por ataque, mediante sacrificios, y otras en las que gana quien está peor desarrollado pero en vez de ello tiene mejor ordenadas las pocas piezas que se hallan en juego.

El tema actual abarca algo de todas estas cosas. Se trata de poner en evidencia cómo se hace técnicamente para ganar tiempos en las posiciones abiertas y la fuerza del sacrificio para eliminar, mediante este heroico remedio, obstáculos que se oponen a la victoria. Es claro que estas combinaciones se rematan muchas veces con dobles o con líneas abiertas, es decir, se ajustan a otras familias de temas de combinación que ya hemos tratado, pero no poseen necesariamente esas características, y sí, en cambio, se distinguen por la imprescindible ganancia de tiempos para llevar a cabo el ataque.

PEOR POSICIÓN, PERO RECURSO TÁCTICO SALVADOR

Veamos el primer ejemplo, muy ilustrativo. Se trata de una ganancia de tiempo por medio de un sacrificio que aparentemente no mejora el desarrollo ni empeora la situación del rey. Lo que busca el sacrificio que ahora veremos es simplemente evitar una combinación rival y quitar un alfil contrario del sostén de un importante peón. La posición es como sigue:



En esta posición jugaban las negras, que tienen aparentemente mejor colocación. Pero se trata de una situación abierta, en la que siempre hay contrajuego, por lo que es necesario proceder con suma prudencia en todos los casos. Estos tipos de posición se prestan poco a raciocinios estratégicos y, en cambio, exaltan a primer plano la fuerza táctica del jugador. Juega mejor quien analiza mejor, ya que todo está supeditado al arte de hallar jugadas y detalles imposibles de tener en cuenta en un plan estratégico general.

Las negras, que dominan una línea abierta y observan un punto neurálgico para atacar el rey enemigo en h1, juegan 1. ....., ♖b1 con esa fuerte amenaza. Aparentemente las blancas tienen pocas jugadas capaces de evitar esta desagradable situación, ya que si juegan 2. ♖f1, seguiría 2. ....., ♖b2, ganando la dama, y si 2. ♕h5, entonces 2. ..... ♖h1+, seguido de 3. ....., ♕xc3+ y mate a la siguiente.

¿Hay en esta posición alguna razón de mejor desarrollo o de sacrificio para sacar el rey negro de su guarnecida situación, o de ganancia directa de tiempo para justificar la victoria blanca? Ninguna. Pero, en cambio, existe un detalle interesante de ser atrapado, y típico en estas posiciones. El detalle es que si se logra ir con la dama a h5 sin el peligro de un mate, existe la fuerte amenaza de ♕f7. Esta amenaza sería mucho más fuerte aún si el peón de f5 negro careciera del sostén del alfil de e4, por cuanto se amenazaría a la vez ♕xf5+.

Lo que perjudica para el análisis es el detalle de que el rey blanco, cuando reciba jaque en h1, debe necesariamente ir a g3 y ponerse bajo los fuegos del jaque de dama en c3. El ideal sería poder ir a g2, pero está el fuerte alfil negro de e4, que anula este cuadro. Si pudiéramos jugar 2. ♖g2; se habría contrarrestado la amenaza por la fuerza de la continuación ♖g7+, pero el alfil anula esa casilla de la torre.

Pero conocemos el tema de las piezas sobrecargadas, y sin querer hemos planteado el problema en sus verdaderos términos y esbozado el principio de solución: si el alfil debe sostener el peón de f5 negro, mal puede tomar la casilla de g2 de las blancas. Por otra parte, el jugar contra 2. ♖g2, ♗xg2; permite que

luego de 3. ♕h5, si 3. ....., ♖h1+, se siga con ♔xg2, poniendo el rey precisamente en g2, desde donde ataca la atrevida torre negra, con lo que estamos en presencia del recurso táctico salvador. Y como la dama sólo puede dar jaque sosteniendo al par una torre agredida por el rey, si logra colocarse en una diagonal que tenga por base la torre atacada (en este caso el jaque debía ser en e4), se observa que sólo puede recurrir al agradable recurso del jaque si sacrifica la torre, con lo que quedará con una pieza menos. La partida se gana, pues, con:

1.	....	♖b1
2.	♖g2!	♗xg2
3.	♕h5	♖h1+
4.	♔xg2	♕b2+

No 4. ....., ♕f8 por 5. ♕xf5+, seguida de 6. ♕g6+, etcétera.

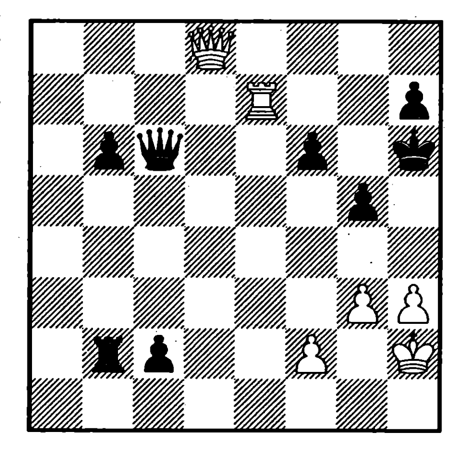
5.	♔xh1	♕c1+
6.	♔g2	♕d2+
7.	♔f1	♕xf4+
8.	♔d2	

Y el rey se colocará en b3 para salir de los jaques, y luego la victoria blanca será sencilla.

CÓMO SE GANA UN TIEMPO

Veremos ahora otra posición, en la que se lucha por ganar un tiempo necesario para vencer, ya que el que triunfa debe actuar bajo la desagradable amenaza de un mate. La posición es la siguiente:

En esta posición juegan las negras. Están amenazadas de 2. ♕f8+ , seguido si 2. ..., ♔g6 de 3. ♕g7+, y luego de ♕xh7++. ¿Cómo hacer para evitar la amenaza y ganar con los peones? De ninguna manera, pues esto no es posible. Hay, pues, que ver si es factible ganar entonces por medio de un contraataque. Lo primero que se observa es que de no existir el peón negro de c2 se ganaría por la fuerza de la torre negra al atacar al peón alfil rey blanco. Esta sola observación basta para hallar la maniobra para eliminar el peón negro que se opone a la acción de la torre. Se produce mediante el generoso recurso de la ganancia de tiempo. Se gana con:



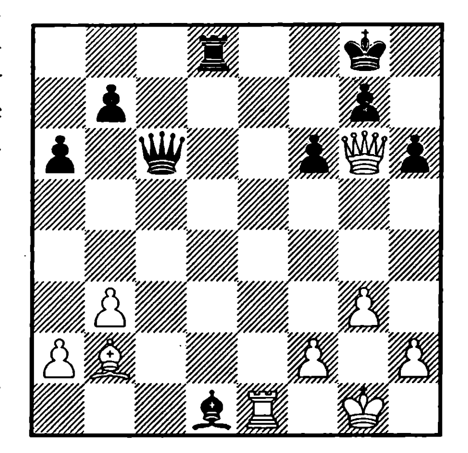
1. .... ♕h1+
2. ♔xh1 c1=♕+
3. ♔g2 ♕c6+

Para ganar, las negras han necesitado transformar el peón de séptima en dama mediante una serie de jaques. Ahora el rey blanco está en el terrible dilema de ir a h2 para que le den mate mediante 4. ....., ♖xf2+, o acudir a g1, lo que permitiría el mate un poco más oculto de ♖b1, seguido de ♖h1 o ♕h1, o, lo que quizá sea mejor, acabar de una vez con el sufrimiento de ver tan cerca el triunfo y sentirse derrotado, abandonando inmediatamente. Si no quiere hacerlo y prefiere morir, pero en seguida, le queda el recurso de ir a f1 para que le den mate con ♕h1.

El sacrificio típico

Muy parecido es el recurso de ganancia de tiempo que se produjo en la partida que jugó Rellstab en una sesión de simultáneas de Berlín. Se llegó a lo siguiente:

En esta posición jugaban las blancas, que, llenas de optimismo, trataron de dar mate mediante la fuerte agresión que nace de 1. ♖e7. No hay, en apariencia, forma de evitar ♕xg7, mate, pero existe el recurso del sacrificio y la ganancia de tiempo. Si no estuviera el alfil en d1 habría mate mediante ♖d1. Surge entonces la idea de ganar un tiempo merced a la entrega de la dama, para ocupar la gran diagonal con el alfil con un jaque y poder colocar la torre en d1. Se gana con:



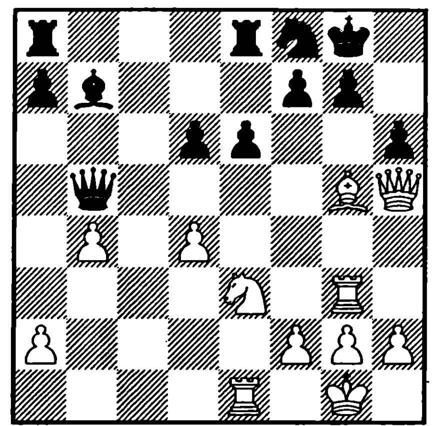
1. .... ♕h1+
2. ♔xh1 ♗xf3+

seguido de ... ♖d1++.

Una maniobra típica de ganancia de tiempo.

La victoria de Torre sobre Lasker

Finalmente podemos citar el desenlace de la famosa partida entre el mejicano Carlos Torre y el Dr. Emmanuel Lasker en el torneo de Moscú de 1925. En ella el extraordinario maestro mejicano, al que la salud impidió llegar a las más altas situaciones del ajedrez, triunfó por medio de una serie de ganancias de tiempo típicas, simples, pero muy ingeniosas. La posición era la siguiente:



La situación de la dama negra sin sostén y la amenaza de ♗f6 para realizar una serie de jaques que especulen con la única movida del rey negro, que suele producirse en este tipo de agresiones de torre y alfil, dan a Torre la victoria. Ganó con la maniobra que sigue, más graciosa y espectacular que profunda:

1.	♗f6!	♕xh5
2.	♖xg7+	♔h8
3.	♖xf7+	

La idea de la combinación es jugar ♖g5+, recobrando la dama, pero antes las blancas hacen una «barrida» de efectivos negros, especulando con la pobreza de recursos del rey negro.

3.	....	♔g8
4.	♖g7+	♔h8
5.	♖xb7+	♔g8
6.	♖g7+	♔h8
7.	♖g5+	

y se gana la dama con amplia ventaja.

CAPÍTULO XXIX

LOS PELIGROS DEL ERROR EN LA COMBINACIÓN

La combinación es un recurso heroico del ajedrez que suele dar lugar a partidas notables y a comentarios colmados de adjetivos, pero también a una serie de amargas desilusiones. Cuando un ajedrecista se equivoca en el curso de una partida, el error suele tener una importancia relativa si se trata de alguna movida realizada detrás de la propia cadena de peones. Pero si el error se produce luego de efectuar un sacrificio, o la entrega de pieza efectuada es falsa, nada resta para hacer y la derrota por falta de material es inevitable.

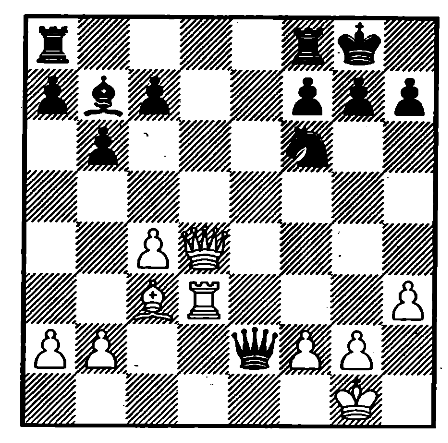
Esto indica que debe meditarse prolijamente cada vez que un jugador intenta una combinación que supone ganadora y que nunca se debe dejar librado el éxito a la primera impresión. Cuando se ha entregado material debe suponerse que el rival puede devolver parte de lo conquistado para evitar la derrota y deben sumarse los efectivos restantes, para ver si del sacrificio y del contrasacrificio no queda algún saldo desfavorable.

Numerosas son las partidas maestras que podrían comentarse para explicar la verdad de esta afirmación, pero más prudente resulta mostrar primero algunos ejemplos típicos sobre victorias malogradas por exceso de optimismo.

Dos buenos ejemplos

Veamos el primer caso:

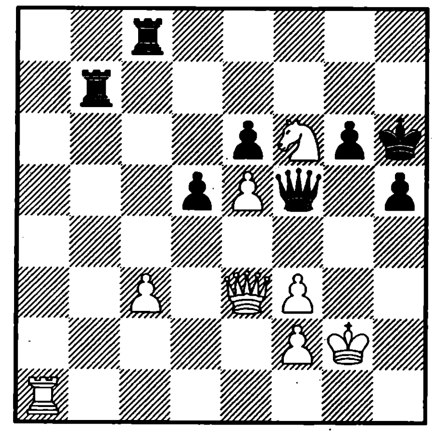
En esta posición jugaban las blancas, que conducía el maestro Ahues, después de realizar una combinación basada en el



sacrificio de dos piezas. Cree que ahora debe ganar, pues no se ve réplica satisfactoria contra la jugada 1. ♕xf6, ya que si 1. ....., gxf6, sigue 2. ♖g3 + y luego ♗xf6++. La única jugada que parece posible es 1. ....., ♕e1+, para seguir, si 2. ♔h2, con 2. ....., ♕xc3 y quedar con torre y alfil a cambio de la dama.

Pero Ahues no reparó en que su adversario dispone de una maniobra ingeniosa para salvar la partida, precisamente en mérito a la ventaja de material que posee, y contra 1. ♕xf6 siguió con 1. ....., ♕g4!, que evita el mate en g7, amenaza a la vez mate en g2, y si hxg4, sigue con gxf6, con amplia ventaja para ganar la partida.

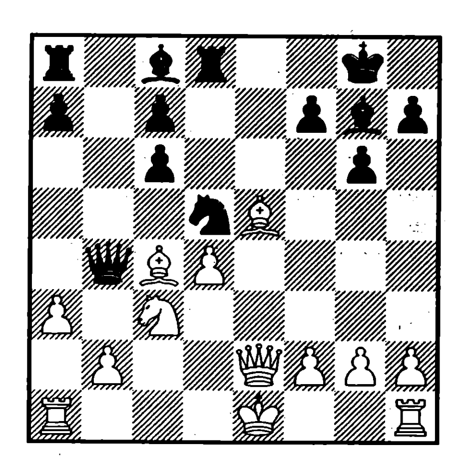
El optimismo cegó también a las negras en la posición que se muestra inmediatamente:



Las negras tienen la partida ganada por la calidad de ventaja y la situación del caballo en f6, que no tiene retirada alguna. En el deseo de liquidar la posición lo más rápido posible optan por eludir el jaque actual proponiendo el cambio de damas y juegan 1. ....., ♕g5+; que parece decisivo. Pero hay una réplica que permite a las blancas ganar de ingeniosa manera y es mediante el imprevisto jaque de 2. ♘g4+, que especula con la necesidad que tiene el rey negro de sostener la dama de g5.

Si el rey se mueve, se pierde la dama, y si 2. ....., hxg4; entonces 3. ♖h1+, ganando la dama y la partida. Este cambio imprevisto de la situación y esta inesperada derrota son sólo hijos del optimismo de las negras, que jugaron guiadas por el deseo de simplificar y no profundizar mayormente la posición. Tanto más grave es el hecho si se considera que el final se produjo entre jugadores de primera categoría de Alemania.

EXCESO DE CONFIANZA



También exceso de confianza revela la combinación que se produjo en la partida de Schlage con Helling, en el torneo de maestros de Berlín de 1932 Se llegó a la posición que sigue: .

A primera vista parece que las negras consiguen un final muy favorable luego de 1. ..., ♘xc3; pues si 2. axb4, sigue

2. ..., ♘xe2, Y después de 3. ♔xe2, entonces 3. ....., ♗xe5, seguido de 4. ....., ♖d4. Pero hay un recurso de jaque intermedio que asigna a las blancas la mejor partida luego de:

1.	....	♘xc3
2.	♗xf7+!	♔xf7

Si 2. ....., ♔h8 entonces 3. ♗xg7+, seguido de ♕e5+ y luego axb4

3. ♕f3+ y luego axb4

No pretendemos manifestar que éstas sean combinaciones notables ni mucho menos, pero, por el contrario, resultan tan simples y aleccionadoras, que se hace necesario tenerlas siempre presentes, pues suelen dar al traste con los mejores proyectos. Que también en ajedrez el optimismo ciego tiene sus desagradables derivados.

Una obra maestra

Finalmente veamos una partida completa, corta y bonita, en la que se destaca algún detalle valioso de sacrificio intermedio para crear una posición de mate, mediante jaques y sacrificios de desviación de las piezas activas del adversario.

BLANCAS: FLEISSIG

NEGRAS: SCHLECHTER

1. b4

Apertura original en extremo, que, si puede aceptarse como "snobismo", no puede aconsejarse al aficionado estudioso. Se trata de una de las tantas formas de sorprender al rival, que a veces dan sus frutos, por cuanto el negro, alucinado por las deficiencias técnicas de la misma, trata de obtener una victoria demasiado rápida sin observar que el hecho de que el adversario cometa una falta de lógica en el planteo no justifica un ataque prematuro. Sólo debe tratarse de obtener pacientes ventajas estratégicas, que hagan de esa jugada el origen de una maniobra tendiente a asegurarse las mejores posibilidades en un final.

En la actualidad se ha llegado a considerar esta maniobra, eficaz en algunas posiciones, como un medio de cooperar en un plan determinado, y no como un fin estratégico de una apertura. En las aperturas debe jugarse siempre con un plan determinado: ya el dominio del centro, como pregonan los hipermodernos, o la posesión del mismo, como sostienen los clásicos; pero nunca dan frutos reales los planes extemporáneos*.

* 1. b4 fue rehabilitada en base a extensos análisis del teórico ucranio Sokolsky y se considera jugable aunque poco usual.

1. .... e6
2. ♗b2 ♘f6
3. a3 c5
4. b5

Si 5. bxc5, ♗xc5; seguido de 4. ....., ♕b6. Si 5. c3, seguiría c4, y el alfil quedaría bloqueado, amén de las otras deficiencias. Nos referimos sólo al alfil; por él es toda la justificación de la apertura blanca.

4. .... d5
5. d4

Esto es un error de concepción. Lo justo sería e3. Es interesante observar ahora cómo Schlechter desmorona la posición artificial de las blancas.

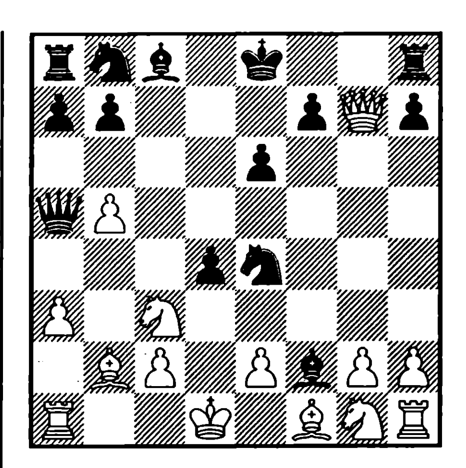
5. ... ♕a5+
6. ♘c3 ♘e4
7. ♕d3 cxd4
8. ♕xd4 ♗c5

Se inicia ahora una brillante combinación, que recuerda, por sus características, a la «Inmortal», de Anderssen. Aconsejamos al aficionado que, abandonando el tan común deseo de sorber de un golpe toda la belleza de una combinación como la que se inicia, observe con detenimiento las jugadas que siguen.

9. ♕xg7 ♗xf2+
10. ♔d1 d4!!

(Véase el diagrama siguiente.)

Schlechter comienza una sucesión de sacrificios, con el solo objeto de alejar la dama de la zona de la ofensiva y ganar tiempos. Repetimos: el "tiem-



po" es superior a la "fuerza" en las posiciones de ataque. Cuando se conduce la ofensiva y se cuenta con superioridad de fuerzas atacantes, no debe titubearse en entregar piezas alejadas del radio de acción del ataque. A medida que el adversario las capture, irá aumentando, por lógica, la eficiencia de las piezas que cooperan en la acción final. En el presente caso, el blanco, a medida que captura piezas, no hace nada por su pobre rey, y las negras sólo prosiguen orientadas hacia el ataque. Cada pieza perdida en esas condiciones es un tiempo decisivo ganado.

11. ♕xh8+ ♔e7
12. ♕xc8

Triste necesidad. Ante la evidencia de que es imposible oponer una resistencia feliz al ataque negro, el blanco se contenta con obtener material de ventaja, esperanzado en lo imprevisto.

12. .... dxc3
13. ♗c1 ♘d7!

Deliciosa jugada, cuya agudeza y objeto estriba en alejar aún más la dama de la zona activa. Esto confirma un elemental principio, que no es inoficioso repetir: la superioridad estratégica en el juego abierto es preferible a la superioridad material. Un fin táctico, especialmente en las posiciones de ataque, justifica cualquier sacrificio.

14. Dxa8

Tan mala como cualquier otra jugada. Veamos: si 14. Dc4, Td8; 15. Db4+, Cc5+; 16. Ad2, Txd2+; 17. Rc1, Dd8; 18. Rb1, Td1+; 19. Ra2, Dd5+; etc. Si 14. Dxb7, Td8 y luego Cec5 y Ce5+, con la victoria de las negras. En cambio, la jugada del texto tiene la virtud de permitirnos presenciar una combinación encantadora e impresionante.

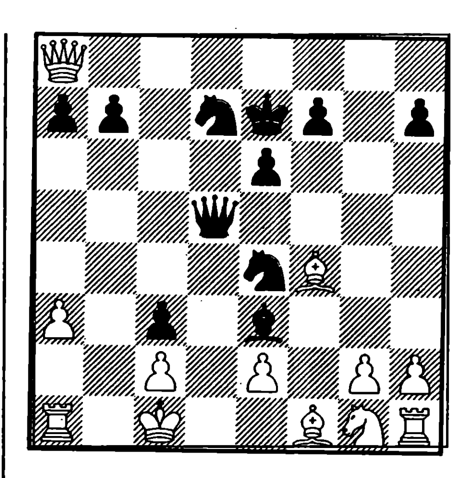
14. .... Dxb5
15. Af4

Tampoco salvaba la partida 15. Cf3, a causa de 15. ......, Dd5+!; 16. Ad2, cxd2; 17. c4, Cc3+; 18. Rc2, d1=D +; 19. Txd1, Dxd1+; 20. Rxc3, Dc1+; 21. Rb3, Cc5+, y mate en dos jugadas.

15. .... Dd5+
16. Rc1 Ae3+!

(*Véase el diagrama siguiente.*)

Un final de primera agua. Obsérvese cómo se opera en las posiciones



de ataque. El verdadero punto por donde el negro puede rematar es la casilla d2, que, de no existir el alfil, permitiría dar mate en tres jugadas. Lo que debe hacerse en esos casos es eliminar por cualquier medio la pieza que impide la realización del plan. Schlechter encuentra un procedimiento admirable y matemático.

17. Axe3 Cf2!!
(0-1)

¡Estupendo ! Las blancas abandonan.

Si 18. Axf2, seguiría 18. ......, Dd2+; 19. Rb1, Dd1+; 20. Ra2, Dxc2++. Si 18. Rb1, Db5+, y mate a la próxima.

Partida que subyuga por la energía de que hace gala el malogrado maestro vienés y por la brillantez con que la remata. A no mediar los graves defectos de la apertura del blanco, merecería ser considerada como una singular joya del ajedrez.

CAPÍTULO XXX

CÓMO SE RAZONA EN AJEDREZ

Que el ajedrecista debe ser desconfiado es una añeja verdad. «Nada hay que engañe más que las jugadas naturales», dijo una vez luminosamente Reti, y esto es una verdad incuestionable. Los jugadores sucumben por su absoluta confianza en ciertos detalles rutinarios, y a menudo no observan minúsculas jugadas que dan al traste con la lógica y el raciocinio. Apoderarse de una línea abierta con una pieza es un consejo técnico sanchopancesco, una verdad de a puño. Pero a menudo las partidas se pierden en realidad por apoderarse de una línea abierta y ganar aparentemente un tiempo.

Es prudente apoderarse de una columna abierta dando un jaque o atacando la dama, pero siempre que el rival no mejore la situación de su rey o no gane a su vez un tiempo valioso con la dama. Muchas veces es más importante mantener la amenaza de apoderarse de una columna abierta que hacerlo, de la misma manera que dar jaque por el solo placer de agredir al rey es un concepto elemental y erróneo que causa no pocos sinsabores a los aficionados bisoños. Los jaques tienen un poder de atracción enorme, son el canto de la sirena del ajedrez y debe desconfiarse de ellos, ya que sólo son buenos cuando tienen una finalidad más elevada que el darlos. A menudo un jaque de reserva es una posibilidad magnífica para salvar una partida, o para ganar un tiempo en la defensa .

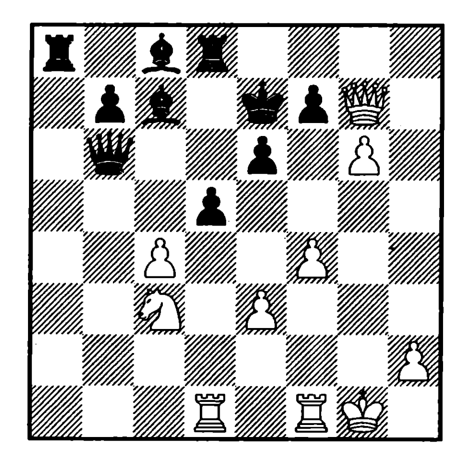
Todo esto quiere decir que debe jugarse siempre con un plan y con raciocinio, y que realizar una jugada por la atracción propia de la misma, o porque se ataca una pieza, o porque se amenaza un doble, o porque es posible que el rival se equivoque, no es jugar al ajedrez. Jugar al ajedrez no es mover las piezas, de la misma manera que pintar no es tomar los pinceles y manchar una tela. Jugar al ajedrez es poner en marcha el cerebro en una actividad que recrea, pero que obliga a un proceso mental armónico y lógico. Que más que un juego, el ajedrez es un monumento de lógica y de raciocinio.

El porqué de la combinación

Por ejemplo, veamos una combinación simple y observemos lo fácil que resulta concebirla si el jugador posee un elemental concepto de la forma de raciocinar en ajedrez.

Examinemos la situación que se ha planteado en esta partida.

En esta posición juegan las blancas, que tienen la partida ganada. A cambio de una pieza menos disponen de un ataque poderoso. Amenazan ♕xf7+ y el noventa por ciento de los jugadores efectuarían esta jugada a la espera de hallar luego una forma de ganar la partida. Este recurso se posee siempre. ¿Por qué entonces no buscar otra posibilidad de victoria? El rey negro puede huir a d6, y la jugada c5 de las blancas podría impedir esta retirada.



Se objetará que nadie sostiene ese peón, que puede ser capturado por la dama de b6, pero en seguida se observa que cuando el rey esté en d6 puede haber un jaque en e4 amparado en el hecho de que el peón de d5 queda clavado por la torre de d1. Y el caballo desde e4 dará doble, porque atacará simultáneamente al rey de d6 y la dama de c5. Quiere esto decir que por medio de jugadas lógicas hemos hallado el camino más fácil de la victoria. ¿Qué razones nos impulsaron a encontrar esa maniobra? Pues una muy lógica que es un principio irrebatible en ajedrez. "Debe tratarse de efectuar jugadas que limiten las réplicas del adversario". En este caso sólo había dos que tenían esa virtud: o 1. ♕xf7+, que permitía la huida del rey sin castigarla rápidamente, o 1. c5, que atacaba la dama y amenazaba mate y obligaba a colocar la dama bajo los fuegos de un doble. Quiere esto decir que cualquier jugador con un adarme de sentido común, con sólo proponérselo, habría hallado la simple combinación.

Un modelo de Bogoljubow

Ahora veremos una partida donde la notable combinación que la anima es sólo un momento de lógica.

BLANCAS:	**BOGOLJUBOW**
NEGRAS:	**N. N.**

1. e4 e6
2. d4 d5
3. ♘c3 ♘f6
4. ♗g5 ♗e7
5. e5 ♘fd7
6. h4

El ataque Chatard. Esta continuación se caracteriza por la audacia y originalidad.

El objeto es abrir, a costa de un peón, líneas de ataque sobre el flanco débil de las negras en la Defensa Francesa.

Una línea abierta sobre el flanco débil del enemigo compensa sobradamente el sacrificio de un peón en todas las posiciones.

6. .... ♗xg5

Aceptando la oferta del adversario. Si bien esta jugada representa la ganancia de un peón, facilita notablemente el desarrollo de las piezas enemigas, que comienzan a actuar eficazmente sobre el flanco rey de las negras, verdadero punto vulnerable que ofrece la Defensa Francesa, multiplicado en la presente variante por la situación de la torre blanca, que domina el punto h7, al extremo de restar a las negras la posibilidad de enrocar por ese flanco. Permitir que el adversario obtenga una línea abierta en el ala donde posee mayor espacio para accionar, equivale a un suicidio.

7. hxg5 ♕xg5
8. ♘h3 ♕e7
9. ♕g4 g6
10. ♘f4 a6

Hubiéramos preferido 10. ....., ♘c6 atacando los peones centrales. La jugada del texto permite que las blancas prosigan desarrollando sin dificultad alguna su plan de ataque. No nos cansaremos de repetir que la única forma de neutralizar un ataque cuando no es posible defenderse con igual número de fuerzas de las atacantes, radica en contraatacar vigorosamente sobre algún punto importante del frente enemigo.

En esta forma se logrará hacer abortar la ofensiva adversaria.

11. O-O-O c5
12. ♕g3

Amenazando 13. ♘fxd5 y si 13. ....., exd5; 14. ♘xd5, ♕d8; 15.e6!, etcétera.

12. .... ♘b6
13. dxc5 ♕xc5
14. ♗d3

La posición del negro se torna desesperante. Es necesario ahora contrarrestar la amenaza ♘xg6, y para ello las negras deben retirarse con la dama a f8, obligándola a desempeñar una misión no muy apropiada para una pieza de su valor.

Esto contribuye a que se vigorice automáticamente el ataque de las blan-

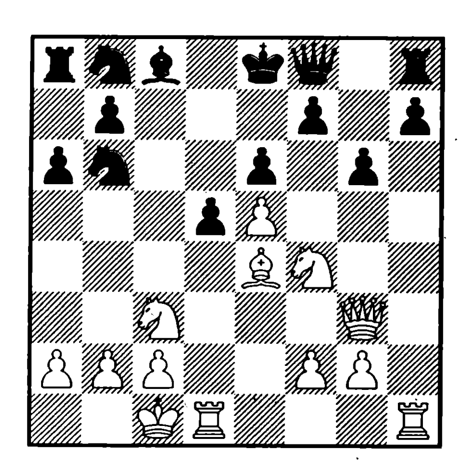
cas, cuyas piezas han de ganar en efectividad a medida que las adversarias se vean obligadas, para neutralizar en parte la ofensiva enemiga, a restringirse en sus movimientos. En esta forma se va convirtiendo una posición de ataque en una posición netamente ganadora.

14. .... ♕f8!

La mejor defensa. Si 14. ....., ♘c4; Bogoljubow sugiere 15. ♗xc4 y si 15. ..., ♕xc4; 16. ♘fxd5, exd5; 17. ♘xd5, ♗f5; 18. ♘f6+, ♔f8 (si 18. ....., ♔e7, 19. ♕a3+); 19. ♖d8+, ♔e7 (si 19. .... ♔g7; 20. ♖g8+, ♖xg8; 21. ♖xh7+, ♔f8; 22. ♕a3+); 20. ♘d5+!!; ♔xd8; 21. ♕g5+, etc.

15. ♗e4!

Ingenioso sacrificio de alfil que imprime a esta partida especial atractivo y pone en evidencia las brillantes dotes del gran ajedrecista ucranio, sin duda uno de los maestros de más lucido estilo de juego.



El peón de d5 está dominando no sólo la casilla e4, impidiendo así que el caballo entre a dominar los puntos débiles vitales de d6 y f6, sino que obstruye la acción de la torre en el dominio de la columna central.

Ahora, por defender el ala izquierda, las negras han debilitado considerablemente el centro y, una vez localizado el rey negro en su casilla inicial, por el dominio de la columna "h" que hace imposible un enroque salvador, las blancas orientan sus esfuerzos sobre la zona débil, amenazando sacrificar el alfil por el peón d5 y definir la lucha.

El sacrificio es el medio que debe emplearse para desmoronar la posición cuando se ha reducido la acción de las piezas enemigas. La columna "d" no ofrece más resistencia que el peón. Debe eliminarse a cualquier precio.

15. .... dxe4
16. ♘xe4 ♘8d7
17. ♕c3

Según Reti, el más fino movimiento de toda la partida. Las negras no tienen réplica satisfactoria.

17. .... ♕e7
18. ♘f6+ ♘xf6

Si 18. ..., ♔f8; 19. ♘xh7+, ♔g7; 20. ♘h5+, gxh5; 21. ♕g3+, ♔h6; 22. ♖xh5+, etcétera.

19. exf6 ♕f8
20. ♕c7 ♘d7
21. ♘d5! exd5

Si 21 ....., ♕c5; 22. ♕xc5, ♘xc5; 23. ♘c7+, ♔f8; 24. ♖d8++.

22. ♖he1+ ♘e5
23. ♖xe5+ ♗e6
24. ♔b1

Si 24. ♖dxd5, ♕h6+!, seguido de 25. ....., O-O!, y las negras tendrían buenas líneas de defensa.

Resulta ésta una jugada simple, una vez explicada su finalidad. Empero, la omisión de esta clase de jugadas intermedias, como las denomina gráficamente Tartakower, es causa de numerosos resultados imprevistos. En todo momento, aun en las posiciones netamente ganadoras como ésta, deben estudiarse las réplicas adversarias. Un jaque oportuno puede salvar una situación angustiosa; en consecuencia, a ellos debe dedicarse la mayor atención.

24. .... ♖d8

Este movimiento tiende a proteger el peón de d5. 24. ....., ♕b4 hubiera sido malo, a causa de la réplica de las blancas a3, que habría obligado a la dama adversaria a retornar a f8. Lo que ahora resta es por demás simple y no necesita comentario.

25. ♖dxd5! ♖xd5
26. ♖xd5 ♗xd5
27. ♕c8++

Una partida movida en extremo, en la que el fuerte maestro ucranio hace derroche de ingenio.

CAPÍTULO XXXI

DIFERENCIA ENTRE EL MAESTRO Y EL AFICIONADO

En cierta oportunidad le preguntaron al Dr. Lasker cuál era la diferencia entre un maestro y un buen aficionado. El entonces campeón del mundo replicó: "La diferencia entre un maestro y un buen aficionado no radica precisamente en lo más fundamental. El buen aficionado tiene a menudo un gran concepto del ajedrez, posee el sentido cabal de la estrategia y en líneas generales ve igual que un maestro. Sabe dónde está un punto débil y cómo debe planearse la maniobra ganadora. Pero se equivoca en la concatenación de las jugadas. Las traspone y malogra oportunidades valiosísimas".

De lo que se deduce que la diferencia está más en la táctica que en la estrategia. Un aficionado de primera fuerza o un maestro débil tienen el sentido de la posición, pero "ven mal y se equivocan". De ahí el permanente debatirse en lamentos que sigue a toda partida de ajedrez. El «tuve la partida ganada» es casi siempre una verdad, pero también es cierto que quien con frecuencia repite lo mismo, alimenta una sospechosa costumbre de equivocarse, de la que no debe culparse al ajedrez ni al azar. Es prueba de que sufre una falla ajedrecística, que es la que en realidad le impide jugar mejor, por lo cual bien haría en tratar de subsanarla en lugar de protestar contra el adversario que tuvo la fortuna de medirse con un rival que se equivoca tanto...

El profesor Ricardo Reti opinaba, en cambio, que el secreto de la diferencia está en el mejor concepto de la estrategia del juego y en su mayor dominio del planteo de todas las posiciones. Y nosotros agregaríamos que la superioridad está en cada uno de los detalles técnicos del ajedrez, pero que en gran parte radica en la precisión matemática para descubrir las jugadas intermedias de toda combinación, que son en realidad la llave maestra del éxito.

Una victoria de Colle

En el torneo de San Remo de 1929, el campeón belga Edgard Colle le ganó una partida magnífica a Bogoljubow. Se llegó a la siguiente posición:

Juegan las negras, que tienen amenazada una torre y no pueden capturar la torre de b2 por la amenaza de ♕e8+, seguido de ♕h8++. Hay que explotar, pues, la situación precaria del rey blanco antes que el blanco reaccione. Existe una situación típica de mate por medio de la maniobra combinada del alfil y la dama sobre el rey blanco, que no puede huir a f1 porque la dama domina esa vía. Pero hay un obstáculo para dar el mate típico de 1. .....,♗h2+; 2. ♔h1,♗g3+; 3. ♔g1, ♕h2+; y es que luego de 4. ♔f1 no puede seguirse con 4. ...., ♖xf2+ porque el peón está sostenido por el alfil de d4 y la torre de b2. Hay, pues, que buscar una maniobra que permita capturar el fuerte alfil de d4 y esta se produce por medio de la siguiente jugada intermedia:

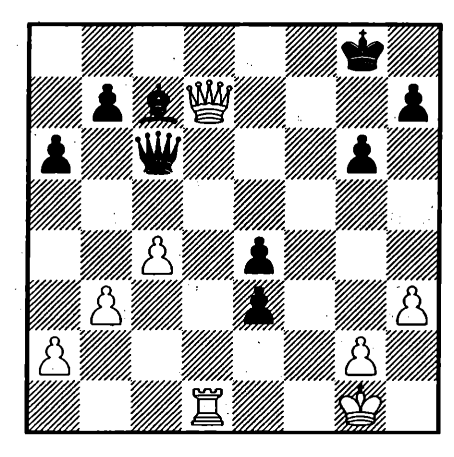
1.	....	♗h2+
2.	♔h1	♗e5+!
3.	♔g1	♕h2+
4.	♔f1	♗xd4

(Amenaza 5. ....., ♕xf2++, y si 5. ♖xe2 sigue 5. ....., ♕h1++)

5.	♖xd4	♕xf2++

El secreto de la victoria ha estado en convertir el sistema de jaques en una maniobra para eliminar el poderoso alfil de d4.

El jaque intermedio



Un nuevo ejemplo interesante sobre el mismo tema lo ofrece la siguiente posición:

Las blancas tienen calidad de ven taja y si les correspondiera jugar ganarían mediante 1. ♕c8+ y luego 2. ♖d7+. Pero juegan las negras, que saben que su único recurso radica en la posible fuerza del peón de e3, ahora inocuo por la posibilidad de contenerlo por medio de ♔f2. Hay, pues, que valorizar ese peón,

única esperanza de victoria, y la posibilidad de lograrlo radica en realizar una jugada intermedia que permita luego cambiar las damas para seguir con e2. Surge entonces con meridiana claridad la movida 1. ....., ♗h2+; ya que si 2. ♔f1, seguiría 2. ....., ♕f6+ y luego 3. ...., ♕f2++, y si en cambio, 2. ♔xh2, entonces 2. ....., ♕xd7, seguido, si 3. ♖xd7 de 3. ....., e2, coronando el peón.

La opinión de Reti

Pero bueno es que mostremos de qué manera el profesor Reti considera el ajedrez que practican los aficionados en comparación al de los maestros. Y para hacerlo nada mejor que reproducir los comentarios que le sugirió la partida que en 1925 disputó en Río de Janeiro junto con Luis Vianna contra el Dr. Barbosa D'Oliveira y Marcelo Kiss, ajedrecista húngaro radicado hace muchos años en el Brasil. La partida, por otra parte muy instructiva, prueba lo peligroso que es dejarse arrastrar por combinaciones ganadoras, aun cuando parezca que permiten ganar tiempos. Y como detalles ocultos: la acción aparentemente innocua de un alfil en una diagonal y la apertura de una columna con un sacrificio hipócrita son más valiosos que las aparentes ventajas de material.

BLANCAS: Dr. BARBOSA D'OLIVEIRA Y MARCELO KISS

NEGRAS: RICARDO RETI Y LUIS VIANNA

1. e4 ♘f6
2. e5 ♘d5
3. c4 ♘b6
4. b3

"Las blancas se desvían del camino conocido, pero la jugada no ha de ser recomendada porque d4 al fin y al cabo tendrá que jugarse, y además las blancas se retardan en el desarrollo de su flanco rey".

4. .... d6
5. ♗b2

Perdiendo un "tiempo". No obstante, la última jugada de las blancas habría estado justificada, jugando primero 5. exd6, porque al tomar el negro con la dama ésta queda en posición expuesta, y si se tomara con el peón, entonces el peón d de las blancas (la debilidad eterna del ataque contra la Defensa Alekhine) estaría en seguridad y después de 6. ♗b2, las negras tendrían dificultad para desarrollar su flanco rey."

5. .... dxe5
6. ♗xe5 ♘c6
7. ♗b2

"Se ve claro cómo las blancas al retirar el alfil cedieron un 'tiempo' al adversario."

7. .... ♗f5

"Una jugada que hubiera estado en concordancia con el temperamen-

to agresivo de mi compañero era aquí 7. ....., e5; para impedir 8. d4. Sin embargo, ella hubiera sido mala desde el punto de vista de la posición, especialmente por ser contraria a los principios de la escuela ultramoderna, de no llevar al centro ningún peón que pueda servir en primer término de objeto de ataque adversario. Además, no se debe impedir d4, pues representa solamente un punto débil en el juego blanco. Con la jugada del texto las negras hasta provocan la jugada d4, mediante la doble amenaza 8. ....., ♗d3 y 8. ....., ♘b4.*"

8. d4 e6
9. ♗e2

"Más natural parecería 9. ♘f3, y así las negras con 9. ....., ♗xb1; 10. ♖xb1, ♗b4+; obligarían a las blancas a jugar: 11. ♔e2. Sin embargo, esta variante no es absolutamente favorable para el negro, pues no podría continuar el ataque, y el blanco, a pesar de la posición desfavorable de su rey, se quedaría a la larga con la ventaja, debido a tener sus dos alfiles. El punto débil de la posición blanca no es precisamente el rey, sino el peón "d". La continuación justa a 9. ♘f3 sería, por lo tanto, 9. ....., ♕d7, seguido de ...O-O-O y eventualmente ...♗g4 o ...♗e4.

"Con la jugada del texto intentan las blancas continuar con ♗f3 para sostener el débil peón dama con ♘e2, en cuya casilla éste no estará expuesto al ataque del alfil dama; pero por lo menos pierden con ella el enroque."

9. .... ♗b4+
10. ♔f1

"La única jugada que evita la pérdida de un peón."

10. .... ♕d7

"Muy fuerte hubiera sido contestar ahora 10. ....., ♕f6, seguido de 11. ....., O-O-O, pero el negro quiere colocar el alfil en f6 para emplearlo en el ataque contra el peón dama y por consiguiente desarrolla la dama a d7. Esta idea tampoco es mala, pero hubiera tenido que empezar con 10. ....., ♗e7; pues ahora las blancas, que en realidad están en situación inferior, estratégicamente hablando, podrán mejorar su posición, esencialmente, mediante una maniobra táctica de la cual las negras no se dieron cuenta en absoluto, lo que viene a corroborar lo dicho en la introducción."

11. c5 ♘d5
12. a3

"Muy tentadora parecía aquí la jugada 12. ♕c1 para ganar una pieza, pero las negras tendrían varias respuestas, v. gr.: 12. ....., ♘a5, y una continuación ventajosa para las blancas no se ve."

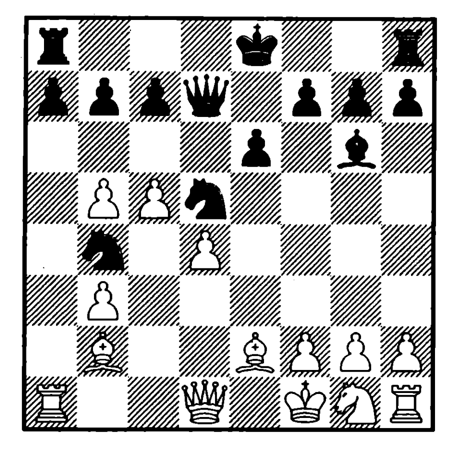
12. .... ♗xb1
13. axb4 ♗g6
14. b5

"Visiblemente el blanco ha logra-

* Los vaivenes de la teoría han vuelto a considerar la jugada 7. ....., e5, como la mejor ya que limita la acción del alfil fianchettado y prepara una buena demostración en el ala rey.

do mejorar su posición mediante la maniobra indicada por la jugada 11. Tiene la ventaja de conservar los dos alfiles, además de ejercer una presión sobre la columna "a". Cierto es que, en cambio, ha tenido que ceder al negro la fuerte casilla d5, lo que hace que el juego negro siempre quede ligeramente superior."

14. .... ♘cb4



"Un grave error de posición. El caballo está aquí apartado del verdadero campo de batalla y no tiene retirada. De nuevo se reconoce el temperamento demasiado agresivo de mi compañero Vianna, quien me indujo a efectuar esta jugada contra mi convicción, pero, y esto es lo psicológicamente interesante, también en contra de su mejor conocimiento.

"Se manifiesta así lo dicho en el comienzo: mi compañero creyó que en esta partida podría dar rienda suelta a todo su afán de ataque, esperando las maravillas imposibles de mi poder combinatorio, y hasta vencer en situaciones falsamente planteadas desde el punto de vista de la posición".

15. ♕d2

"Se amenazaba ... ♘c2, seguido de ... ♘e3+."

15. .... O-O
16. ♘f3 ♕e7

"Las negras intentan conseguir el cambio de las damas mediante ♕f6 y ♕f4 para movilizar de nuevo su caballo."

17. h4 ♕f6
18. h5 ♗e4
19. ♘g5

"Esta jugada representa un excelente caso como prueba de lo afirmado en el principio, que, en cuanto a combinaciones se refiere, el fuerte aficionado puede equipararse al maestro.

"En esta posición las negras podrían muy bien jugar 19. ....., ♗d3. La continuación probable sería entonces 20. ♗xd3, ♘xd3; 21. ♘xh7, ♕xf2+; 22. ♕xf2, ♘xf2; 23. ♔xf2, ♔xh7; y las negras tendrían aún un final algo mejor por causa de la fuerte colocación del caballo. Pero éstas creyeron conseguir ventaja con la variante que sigue sin haberse percatado de la profunda celada de los adversarios."

19. ... ♗xg2+
20. ♔xg2 ♘f4+
21. ♔f1 ♕xg5
22. ♖g1

"Están atacando tanto la dama

como el caballo negro en b4. Las negras, al hacer su jugada 19 habían contado con la siguiente salvación aparente, pero se mostró bien pronto que las blancas habían calculado mucho más allá."

22. .... ♕f5
23. d5!

"Si ahora 23. ♕xb4, entonces 23. ....., ♕c2"

23. .... ♕h3+

"Todavía más bonito sería23. ....., e5; 24. ♕xb4, ♕c2; 25. ♕xf4!!, exf4; 26. ♖xg7+, ♔h8; 27. ♗f6!!, y las blancas se quedarían por lo menos con una pieza más."

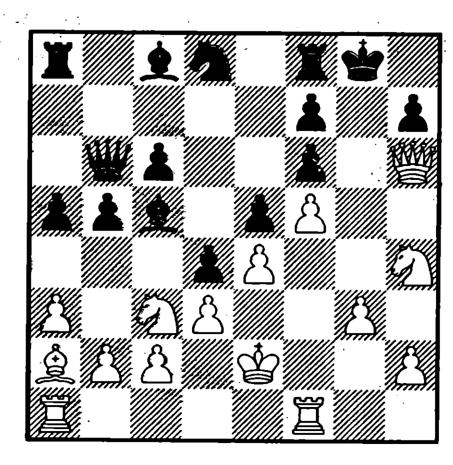
24. ♔e1 ♘bd3+
25. ♗xd3 ♘xd3+
26. ♕xd3!! (1-0)

CAPÍTULO XXXII

LA TRASPOSICIÓN DE JUGADAS Y SU ENORME IMPORTANCIA

La importancia de los detalles en la vida es innegable. Muchas personas los desprecian cuando llevan a cabo una idea y suelen fracasar, a menudo por minúsculos obstáculos, o por causas imprevistas. La historia está llena de hechos que robustecen nuestra tesis y el famoso foso de Waterloo es un ejemplo vivo. Distracciones incomprensibles han destruido la tarea de muchos hombres y el ajedrez, fiel remedo de la vida, está lleno de ejemplos de una elocuencia notable.

Insignificantes trasposiciones de jugadas suelen variar totalmente el curso de las partidas, aun cuando el ejecutante tenga cabal idea del plan general, y omisiones de réplicas aparentemente absurdas suelen destruir risueñas esperanzas. Veremos primero un ejemplo de trasposiciones de movidas fundamentales y luego una partida aleccionadora que demuestra cómo pueden salvarse posiciones perdidas en apariencia, por la habilidad para hallar recursos tácticos que el rival omite en su optimismo.



La posición es muy instructiva. Las blancas dominan en el ala rey y las negras en el flanco dama. ¿Cuál es el plan posible para ganar la partida en mérito a la falta de cooperación de las piezas negras en la defensa del monarca? Sin duda alguna, la apertura de la columna "g", para que por ella se filtre la acción de una torre.

Surge entonces el siguiente plan: 1. ♖f4, exf4; 2. ♘a4 (jugada intermedia necesaria, ya que si 2. gxf4, seguiría 2. ....., dxc3 y la torre dama blanca no podría ir a g1 por la acción del alfil negro de c5) y aparentemente la partida se gana, pues si 2. ....., bxa4, seguiría simplemente 3. gxf4 y luego 4. ♖g1+, ganando. Pero surge nuevamente un detalle que malogra todo esto y es la jugada intermedia negra 2. ..., f3+; ganando un tiempo y evitando la captura de gxf4. Esta movida no sólo salvaría la posición negra, sino que serviría para ganar la partida.

¿En qué forma puede salvarse este detalle táctico? Pues simplemente con una inversión de jugadas. El plan es el mismo, exactamente el mismo, pero sólo varía en el orden de iniciarlo. Se debe jugar primero 1. ♘a4!, y contra 1. .....,bxa4, entonces 2. ♖f4!, exf4; 3. gxf4, y se ha evitado el jaque intermedio, salvador de las negras.

PARTIDA ALECCIONADORA

Tema es éste generoso en detalles, que mostraremos oportunamente con nuevos ejemplos. Ahora estudiaremos una partida rica en sugestiones. Fue jugada hace muchos años por Valentín Fernández Coria, notable jugador argentino en su época, que vive alejado de las luchas vivas del tablero, y Alejandro Guerra Boneo, que fue una de las más sólidas esperanzas del ajedrez argentino, y que murió precisamente cuando más se esperaba de su exuberante talento de ajedrecista.

La partida ofrece como detalle valioso el riesgo que entraña el jugar confiado en la victoria y sin analizar con desconfianza todas las posiciones, especialmente aquellas donde por medio del vigoroso sistema del sacrificio se puede torcer de inesperada manera el curso aparentemente lógico de los acontecimientos.

BLANCAS: CORIA

NEGRAS: GUERRA BONEO

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 g6
3. ♗f4 ♗g7
4. h3

Este procedimiento de tratar la Defensa Grünfeld nace de una idea ensayada en repetidas ocasiones contra la Defensa Filidor. Responde al propósito de presionar enérgicamente la base central de peones negros con el alfil, y para ello se le brinda a éste una retirada satisfactoria.

4. .... O-O

El maestro holandés Euwe, en su partida del torneo de Londres contra Rubinstein, ensayó, consiguiendo me-

jor planteo, la jugada 4. ....., b6; y Reti, contra Janovsky, jugó 4. ....., c5

5. ♘bd2

También se puede jugar 5. e3, pero la jugada del texto es más lógica, por cuanto el blanco se reserva el derecho de jugar e3 o e4 en el momento oportuno.

5. .... d5

Más usual es 5. ....., c5!, como jugó Euwe contra Colle en el torneo de Scheveningen, de 1923. También se suele jugar 5. ....., d6, oponiendo a la acción del alfil un sólido bloque de peones centrales. La jugada del texto da una importante diagonal al alfil blanco de f4, pero brinda a las negras grandes posibilidades de dominio del centro.

6. c4

Una jugada agresiva, de acuerdo con el temperamento de Coria, pero peligrosa en sumo grado, pues debilita considerablemente la posición central.

6. .... c5!

Con un claro concepto de la posición, Guerra Boneo se apresura a sacar provecho de la audaz jugada seis de las blancas, tratando de valorizar la acción de su alfil de g7, que actuará eficientemente en el dominio del centro. Un jugador de temperamento más cuidadoso que Guerra Boneo hubiera proseguido con 6 . ....., c6; y si bien hubiera entrado en menores complicaciones, habría renunciado definitivamente a obtener iniciativa suficiente como para hacer sensible la debilidad del centro adversario.

7. e3 cxd4

Hubiéramos preferido jugar previamente 7. ....., ♘c6, manteniendo el "statu quo" en la posición central de los peones. Malo sería 7. ....., dxc4 a causa de ♕a4.

8. ♘xd4 ♘c6
9. ♘xc6 bxc6
10. ♗e2 ♘d7

Es una magnífica jugada con que las negras pretenden asegurarse definitivamente el centro, mediante...e5, y a la vez valorizar la acción del alfil de g7.

11. O-O! e5

Lo mejor. Malo hubiera sido 11. ....., ♗xb2, a causa de 12. ♖b1!, seguido de 13. ♕a4, con mejor partida.

12. ♗g3

Esta jugada no está de acuerdo con la idea central del plan adoptado por las blancas. Más correcto hubiera sido, a nuestro entender, 12. ♗h2, alejando al valioso alfil dama de las blancas de toda posible acechanza enemiga.

12. .... ♖b8

Una buena jugada, aun cuando peligrosa, pues si bien coloca a la torre actuando sobre una columna semiabierta, la sitúa bajo los fuegos indirectos del ♗g3 adversario, lo que fuerza a las negras a fijarse a sí mismas el peón de e5, pieza que por eso pierde todo su valor ofensivo.

13. ♖b1

Lo mejor. b3 hubiera puesto a la vez su torre bajo los fuegos del alfil enemigo.

13. .... ♘b6

Provocando c5, avance que hará desaparecer toda posibilidad de desmoronamiento del centro mediante cxd5.

14. c5!

Las blancas, que tienen superioridad en el flanco dama, aceptan de buen grado la provocación de las negras, resueltas como están a buscar una decisión franca en la partida. Se han dilucidado las situaciones: trátase ahora de ver cuál de las dos ofensivas es más eficaz: si la del centro, efectuada por las negras, o la del ala izquierda, conducida por las blancas.

14. .... ♘d7
15. ♕a4 ♕c7

Las blancas han logrado obligar a las negras a poner la dama adversaria en una situación comprometida, que valoriza aún más al alfil de g3. Si 15. ....., ♘xc5; 16. ♕xc6 y habría desaparecido el punto de apoyo de la posición central negra.

16. ♖fc1 f5

Las negras comienzan a intensificar sus esfuerzos en el centro del tablero para compensar la trabazón de sus piezas en el flanco dama.

La posición de las negras sería formidable a no mediar la acción del alfil dama adversario, que contiene por ahora toda demostración violenta.

17. ♘b3

Una maniobra sutil

La maniobra que inicia Coria con esta jugada es muy interesante y digna de un detenido examen. Obsérvese cómo Coria logra, mediante un hábil procedimiento, sacar provecho de la inutilización del peón e5 adversario.

17. .... ♘f6

Igualmente Guerra Boneo sigue maniobrando lógicamente y trata de eliminar la más valiosa de las piezas del adversario: el alfil de g3.

18. ♕a5 ♕e7
19. ♘d4 ♗d7
20. ♘f3

Las blancas han logrado mejorar considerablemente la situación del caballo, transportándolo desde el flanco dama hacia el flanco débil de su posición.

20. .... ♘e4
21. ♕xa7 ♘xg3

Por fin las negras han logrado eliminar el poderoso alfil blanco y con ello obtener una posición netamente superior.

22. fxg3 ♖a8

El primer error serio

No es ésta probablemente la continuación más en concordancia con el espíritu de la presente posición. Guerra Boneo, que se hallaba apremiado por el tiempo, sólo atinó a buscar el procedimiento más simple para recu-

perar el peón, en la conciencia de estar con una posición muy superior.

A pesar de que lo efectuado por el negro es, a nuestro entender, suficiente para hacer evidente su superioridad, creemos que más de acuerdo con las exigencias de la posición hubiera sido 22. ....., f4. La razón en que nos apoyamos para justificar nuestra observación es, no sólo la debilidad del centro y el flanco derecho de las blancas, sino también la circunstancia de hallarse la dama blanca completamente alejada de la zona central del combate.

Lo lógico es, entonces, tratar de sacar pronto provecho de la debilidad adversaria.

La jugada 22. ....., f4 no sólo abre líneas a la torre rey, a la dama y al alfil rey, sino que proporciona un peón libre en d5, que basta para asegurar la victoria en un final. Además, en cualquier momento las negras pueden recuperar el peón.

Veamos:

22 . ....., f4; 23. gxf4, exf4; 24. exf4 y en esta posicion las negras pueden pretender la victoria mediante un procedimiento tranquilo en base a 24. ....., ♖xb2, y si 25. ♖xb2, ♕e3+ seguido de 26. ♕xc1+ y luego 27. ....., ♕xb2, o mediante 24. ♕e3+; 25. ♔f1 (Si 25. ♔h1, ♗xh3!), ♗xh3; 26. gxh3, ♖xb2!; 27. ♖e1 (porque si 27. ♕a6, ♗d4!!; 28. ♘xd4, ♖xf4+; 29. ♘f3, ♖xf3+; seguido de mate en dos jugadas), ♗d4!, e igualmente, empleando el procedimiento de la variante anterior, se llega a la misma posición de mate en dos jugadas.

23. ♕c7	♖xa2
24. ♖c3	

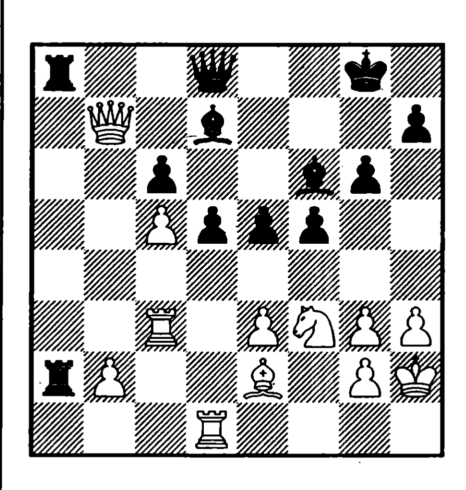
Tentando a las negras al avance del peón rey, movimiento que resta la posibilidad de iniciar un ataque de la factura del por nosotros sugerido, pero que igualmente hubiera bastado para la victoria de las negras.

Además, esta maniobra es necesaria, pues forma parte de un plan ingenioso, cuyo éxito depende de la torre dama.

24.	♖c8

Persistiendo en el error estratégico. Las negras, que no se han percatado del plan de las blancas, distraen sus fuerzas del flanco rey, decididas como están a ganar en el de dama, y facilitan en esta forma una ingeniosa contrademostración.

25. ♕b7	♖ca8
26. ♔h2	♗f6
27. ♖d1	♕d8



Amenazando 28. ....., ♖b8

El recurso

28. ♗c4!!

Esta impresionante jugada asegura al blanco un ataque de difícil defensa. La partida desde ahora entra en su faz más interesante.

28. .... ♖2a7

Mejor parece ser 28. ....., ♖b8; y si 29. ♗xd5+, ♔g7; 30. ♕xb8, ♕xb8; 31. ♗xa2, ♗e8; y la partida sería muy difícil para ambos. La jugada del texto permite que Coria, desplegando una vez más sus extraordinarias dotes de jugador de combinación, obtenga una lucida victoria. Justo es confesar, empero, que Guerra Boneo disponía de escasos minutos para efectuar sus últimas trece jugadas, lo que justifica todo error.

29. ♗xd5+ ♔g7

Es evidente que si 29. ....., cxd5; 30. ♕xd5+, seguido de 31. c6 o ♘xe5, según los casos, ganando.

30. ♗xc6!!

La clave de la combinación. Después de esta magnífica jugada, la posición negra se desmorona rápidamente.

30. .... ♖xb7

31. ♗xb7 ♖b8
32. c6

Las jugadas de las blancas no precisan comentario: son eslabones de un plan perfectamente calculado, que sirvió para transformar una posición de difícil en victoriosa.

32. .... e4
33. c7!

Si 33. ♖xd7, ♕xd7; 34. cxd7, exf3; y las perspectivas de las blancas no serían nada claras.

33. .... ♗xc3
34. cxd8=♕ ♖xd8
35. bxc3 exf3
36. gxf3 (1-0)

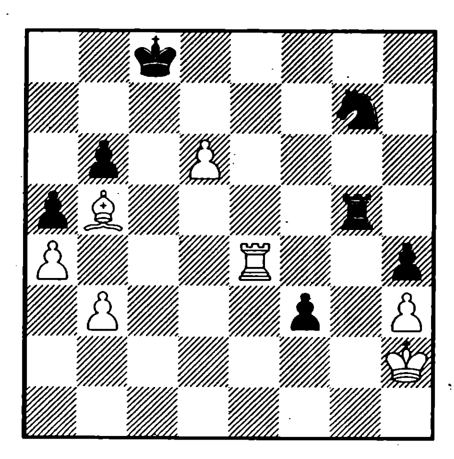
Partida rica en enseñanzas, que mereció el honor de figurar entre un grupo seleccionado de ejemplos que publicó el Dr. Emmanuel Lasker en su famoso "Lehrbuch des Schachspiel" y que prueba de qué manera debe desconfiarse siempre. En la jugada 27 parece que las blancas están perdidas, y mediante una maniobra inesperada, pero que pudo ser prevista, cambió el curso de la lucha.

CAPÍTULO XXXIII

LA VERDADERA DIFICULTAD: LAS MANIOBRAS TÁCTICAS

Que la dificultad táctica en ajedrez es grande lo saben por experiencia todos los aficionados. En las posiciones comunes la mayoría de los jugadores sabe de qué manera debe orientarse el ataque. Tiene la sensación de cuál es el punto débil y conoce por experiencia cuál es el sistema para llevar a cabo la ofensiva. Pero incurre frecuentemente en el grave error de trasponer jugadas y de malograr, por falta de sutileza en el análisis, esfuerzos mentales armónicos e intensos.

La dificultad táctica en el ajedrez es el detalle llevado a primer plano y, en realidad, es difícil establecer principios científicos para evitarla. Se puede demostrar, como lo hemos hecho a través de una larga serie de capítulos, cuáles son los temas centrales de la combinación en ajedrez y por qué razones un jugador puede proyectar planes de sacrificio aparentemente atrevidos. Hay puntos de referencia que permiten saber si ha llegado la hora de iniciar una ofensiva y razones más o menos claras para determinar cuál es el plan a seguir en cada caso. No sucede lo mismo en la ejecución de las combinaciones, ya que no hay teoría que pueda considerar los accidentes tácticos de una lucha. Para superar estos obstáculos, sólo tiene el jugador a su disposición el mayor o menor poder de su capacidad ajedrecística, como lo prueba el ejemplo que damos a continuación.



En este momento juegan las blancas, que parecen tener la victoria asegurada por medio de 1. ♖e8+, seguido, si 1. ....., ♘xd8, de 2. d7+ y dxe8=♕. A primera vista parece simple el camino de la victoria y las blancas, conducidas nada menos que por Grünfeld, se dejaron encandilar con esta aparente posibilidad y jugaron así:

1.	♖e8+	♔b7!
2.	d7	♖g2+
3.	♔h1	♘f5!
4.	♖b8+	

y fue tablas por jaque continuo, por medio de ♖a8+ y ♖b8+, por la amenaza de mate en g3.

En cambio, mediante una simple trasposición de jugadas habrían ganado, o sea jugando primero 1. d7+, a lo que las negras deberían seguir con 1. ..., ♔c7; 2. ♖e8, con la amenaza de d8=♕. Como se observa, una simple variación de jugadas que encierra un secreto táctico: obligar al rey negro a ir a c7 y no a b7, desde donde logra evitar que el peón blanco corone con jaque.

PARTIDA ALECCIONADORA

Y ahora veamos una partida instructiva. En ella, Fernández Coria batió a Grau en excelente forma, precisamente por haber, este último, llevado a cabo un plan ganador de manera errónea. La idea de la combinación estaba correctamente delineada, pero erré la maniobra para ejecutarla y quedé con una posición inferior por un simple error táctico. No ya por la trasposición de jugadas, sino por la defectuosa idea de ejecución. Una vez más el detalle táctico malogrando una excelente idea estratégica.

BLANCAS: GRAU
NEGRAS: FERNÁNDEZ CORIA

1.	e4	e5
2.	♘c3	♗c5

Desusada réplica contra la Apertura Vienesa, la favorita de Anderssen, que si bien no es la más enérgica forma de tratar con las negras esta apertura, tiene como compensación la ventaja de eludir la posibilidad de caer en una de las complicadas variantes que se originan mediante 2. ....., ♘f6 ; donde suelen estar en desventaja los jugadores que, como Coria, jamás se han preocupado de estudiar minuciosamente las aperturas.

Fernández Coria sólo trata, en consecuencia, de llevar las blancas a terrenos escasamente conocidos, don-

de pueda imponer su temperamento de jugador de combinación.

3. ♗c4

En este momento las blancas tienen varias jugadas por adoptar: 3. ♘f3, 3. g3, etc., cualquiera de las cuales basta para obtener una cómoda igualdad

Existe, entre los numerosos estudios realizados, una sumamente curiosa variante de Hampe, uno de los profundos conocedores de la Vienesa, que hermanó su nombre con Allgaier en la notable variante que lleva sus nombres.

No rechazamos el deseo de publicarla, a pesar de que quizá hoy en día no resista un análisis severo. Veamos, en lugar de 3. ♗c4, la jugada 3. ♘a4, ♗xf2+; 4. ♔xf2, ♕h4+; 5. ♔e3, ♕f4+; 6. ♔d3, d5; 7. ♔c3, ♕xe4; 8. ♔b3, ♘a6 (si 8. ....., ♗e6; 9. ♘c5!, seguido de a3 o c3, ganando); 9. a3 (si 9. c4, b5!; 10. cxb5, ♕b4+; 11. ♔c2, ♗f5+; 12. d3, ♕xa4+; 13. b3, ♕xb5, etcétera, y si 9. en lugar de a3 como se juega en el estudio, o c4, como en la subvariante, se jugara 9. ♗xa6, bxa6, 10. c3!, ♕xg2; 11. ♕f3, ♗h3! y las negras están mejor) 9. ....., ♕xa4+! (si 9. ....., ♗e6; 10. d3, d4+; 11. c4, dxc3+; 12. ♔xc3, etc.); 10. ♔xa4 ♘c5+; 11. ♔b4, a5+; 12. ♔xc5 (si 12. ♔c3, seguiría 12. ....., d4+; 13. ♔c4, b6; 14. ♔d5 —si 14. ♔b5, ♘e7!—, f6; 15. ♔c6, ♔d8 ganando), ♘e7!; 13. ♗b5+, ♔d8; 14. ♗c6!, b6+; 15. ♔b5, ♘xc6; 16. ♔xc6 (si 16. ♔a4, ♘d4!, etc.), ♗b7+!; 17. ♔b5 (si 17. ♔xb7, ♔d7!; 18. ♕g4+, ♔d6, etc.), ♗a6+; y tablas por repetición de jugadas, pues si 17. ♔a4, ♗c4!, seguido de ...b5++.

3. .... ♘f6
4. d3

Lo mejor, pues 4. f4, da origen a una variante complicada favorable al negro. Veamos: 4. f4, ♗xg1! (si 4. ..., O-O; 5. d3, y no 5. fxe5, por 5. ..., ♘xe4!; 6. ♘xe4, ♕h4+); 5. ♖xg1, ♘xe4; 6. ♗xf7+, ♔xf7; 7. ♘xe4, ♖e8 y las negras están mejor.

4. .... ♘c6

A nuestro entender inferior a 4. ....., c6, jugada que tiene un doble objetivo: impedir la posible intromisión del caballo blanco en d5 y preparar la ruptura del centro de las blancas mediante la jugada libertadora d5, que en todas las aperturas del peón del rey, como bien lo demostrara Reti, constituye la clave de la defensa de las negras y sirve para proporcionarles, en la mayoría de las aperturas del peón de rey, la mejor partida, v. gr.: 4. ...., c6; 5. f4, d6. (En una partida entre Zukertort y Anderssen se prosiguió así: 5. ....., d5; 6. exd5, cxd5; 7. ♗b5+, ♘c6; 8. fxe5, ♗g4; 9. ♘ge2, ♘h5; 10. ♕d2, ♕h4+; 11. g3, ♕h3; 12. d4, ♗f3; 13. ♖f1, y las blancas obtuvieron la mejor partida); 6. ♘f3, b5; 7. ♗b3, a5; 8 a4!, b4; 9. ♘e2, ♘bd7; 10. ♘g3, O-O. En otra de las partidas entre Zukertort y Anderssen llegaron a esta posición y continuaron de la siguiente manera: 11. ♕e2,

♗a6; 12. fxe5, dxe5; 13. ♘f5, ♕c7; 14. ♖f1, ♖ad8; 15. ♘g5 , h6; 16. ♘h3, ♔h7; 17. ♖f3, ♘xe4; 18. ♕xe4, ♘f6; 19. ♕h4, e4; 20. ♘g5+!, y las blancas quedaron mejor. *

5. ♗e3

Es ésta la jugada justa para explotar el ligero error estratégico que representa la movida 4. de las negras, pues no existiendo por el momento el peligro de la fuerte réplica negra d5, representa la ganancia de un tiempo valioso que las blancas aprovechan para su mejor desenvolvimiento.

5. .... ♗b6
6. ♕d2 d6
7. ♘ge2 ♗e6
8. ♘g3

Esta jugada responde al deseo de impedir 8. ...., ♗xc4; a causa de la grave debilidad que las negras se crearían en f5, pero no es, probablemente, la jugada justa.

En los planteos de las características del presente, en que la lucha se circunscribe al centro, resulta perjudicial alejar las piezas del radio central. Era de considerarse 8. ♗g5, impidiendo d5, jugada que no sería una pérdida de tiempo con el alfil, como aparentemente parece, por cuanto al colocarse primero en la casilla e3 forzó a las negras a perder un tiempo con el alfil rey.

9. .... d5

De la oportuna realización de esta jugada depende, como ya hemos dicho, la suerte del juego. En la presente ocasión representa sólo un desahogo para las negras, que han logrado vencer en parte las dificultades del planteo.

9. exd5 ♘xd5
10. ♗xd5 ♗xd5
11. ♘h5

Las blancas, que no se resignan a perder la iniciativa, comienzan una larga y peligrosa combinación, que si bien no da los resultados supuestos, sirve para imprimir a la partida singular interés.

En este momento, confieso que supuse tener una partida muy superior, y probablemente se debe a ese concepto exagerado —aparte de la habilidad y precisión con que mi fuerte adversario maniobró— la pérdida de la partida.

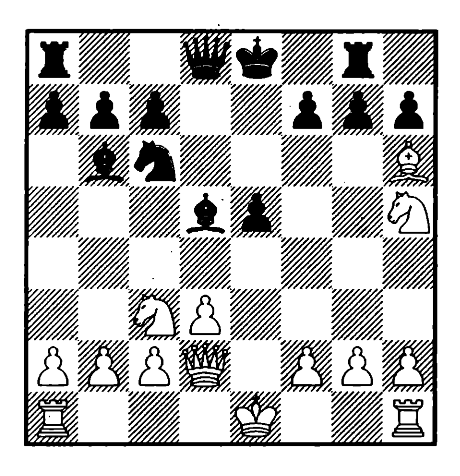
11. .... ♖g8

Lo mejor. Es claro que no 11. ....., g6; a causa de 12. ♗g5!, seguido de 13. ♘f6+, ganando. Si 11. ...., ♗xe3; 12. ♕xe3, O-O?; 13. ♕g3!, g6; 14. ♘xd5, ganaría.

12. ♗h6?!

* La mejor defensa consiste en 4. ....., d6! y ahora:
a) 5. f4, ♘c6; 6. f5, ♘d4, 7. ♘f3 (7. ♗g5, c6; 8. a3, b5!) 7. ....., c6!; 8. ♘xd4, ♗xd4; 9. ♕f3, d5!; 10. exd5, ♗xc3+; 11. bxc3, cxd5 con equilibrio (Euwe)
b) 5. ♗e3, ♘c6; 6. ♗xc5, dxc5; 7. ♘ge2, O-O; 8. O-O, ♘d4 con acciones compensadas (Euwe)
c) 5. ♘ge2, ♘c6; 6. ♗e3, ♗b6, etcétera.

Jugada tan bonita como mala, que pone en evidencia una vez más lo difícil que es combinar con exactitud y, aún más, lo difícil que es en las posiciones abiertas dominar el temperamento, no dejarse arrastrar por los encantos de una combinación aparente. Preciso es reconocer, empero, que desde este momento Fernández Coria comienza a jugar con habilidad suma, desarrollando esa exuberancia de recursos que tantas victorias aparentemente difíciles le ha proporcionado.



Lo correcto y suficiente para obtener en el peor de los casos una cómoda igualdad habría sido 12. ♗g5!, pues las negras no podrán replicar con 12. ..., f6; a causa de 13. ♗xf6; y si 13. ....., gxf6; 14. ♘xd5; etcétera.

12. .... gxh6
13. ♘xd5

Esta jugada aclara el verdadero propósito de las blancas al efectuar la combinación iniciada con ♘h5 y continuada con ♗h6. A primera vista parece que las blancas, por la superior conformación de sus peones, por las debilidades que ofrecen los del adversario y por la amenaza de ♘f6+, estuvieran mejor; pero no es así, como se verá por la continuación posterior del juego. Coria se encarga de demostrarlo.

13. .... ♖g6!

Con esta simple jugada desaparecen todas las amenazas del ataque combinado de los caballos y comienzan las dificultades para el blanco en la línea abierta "g".

14. ♘xb6 axb6
15. ♘g3 ♕d5!

Esta excelente jugada complica seriamente la situación de las blancas, que se ven forzadas a enrocarse en el flanco rey bajo la perenne amenaza de la línea abierta.

Es interesante observar cómo Coria ha colocado la dama de manera que actúa eficazmente sobre ambos flancos.

16. O-O O-O-O

Con un claro concepto de la posición, Coria, que sabe que tiene la iniciativa, rehusa la posibilidad de ganar un peón a trueque de verse privado de la dirección de la lucha, porque después de 16. ♖xa2; 17. ♖xa2 y ♕xa2, las blancas, mediante f4, obtendrían una buena posición de ataque que compensaría suficientemente el peón de menos, por la circunstancia de que en un final los peones negros poco de útil podrían

hacer, por hallarse dos de ellos doblados.

17. f4 e4

Otra vez lo mejor. Si 17. ....., exf4; 18. ♕xf4, y las blancas estarían mejor.

18. f5 ♖g4
19. ♕xh6 exd3

Decidido a violentar la lucha rápidamente, antes de que las blancas logren mejorar su posición y arribar a un final favorable por la deficiente conformación de peones negros, Coria ha iniciado una correcta maniobra que conduce en impecable forma.

20. cxd3 ♕d4+
21. ♔h1 ♖h4
22. ♕g5 f6!

La forma enérgica y hábil con que Coria está llevando a buen término el ataque, sólo merece elogios. Ahora trata de alejar la dama de la zona del ataque sin preocuparse de recobrar el peón entregado.

23. ♕d2

Mejor que 23. ♕g7, por cuanto la dama queda más próxima a la zona atacada. Ejemplo: si23. ♕g7, ♘e5; 24. ♘e2, ♕e3; etcétera.

23. .... ♘e5
24. ♘e2

Las blancas se están defendiendo en la mejor forma, pero todo se estrella ante la precisión de las maniobras del negro.

24. .... ♕g4!
25. ♖f4 ♕g5!!

Decisivo. Las blancas no tienen defensa ante las amenazas ... ♘xd3, ♖xd3 o ... ♘g4

26. g3

Esta jugada acelera la derrota, pero en cualquier caso las blancas están perdidas.

26. .... ♖xh2+

Con esta simple y bonita combinación, Coria da el último toque a la más inspirada de sus creaciones del Torneo Mayor de 1924.

27. ♔xh2 ♘f3+

(0-1)

TERCERA PARTE

TEMAS TÁCTICOS

CAPÍTULO I

EL JAQUE DOBLE COMO TEMA TÁCTICO

Hay tipos de combinación elemental que hacen las delicias de los jugadores principiantes. Uno de ellos es el jaque doble, que es la preocupación permanente de los que tienen cierta práctica en el juego y la obsesión de los que inician sus pasos en el terreno de la técnica ajedrecística. Pero no nos interesa ahora mostrar ese tipo de jugadas, consideradas como el accidente de una lucha. Lo que deseamos es hablar de las ideas elementales de combinación, que envueltas en una serie de dificultades, más o menos importantes, gravitan poderosamente en la suerte de las partidas.

El recurso del jaque doble con un caballo es habitualmente empleado como elemento de azar de una partida. Los jugadores bisoños mueven el caballo, por ejemplo, a g5 o b5 para ver si la ingenuidad del rival les permite ganar material. Si aciertan, se llenan de alegría y hasta creen que han efectuado una combinación magnífica. Si fracasan, retornan contritos con la pieza, a la espera de que en otra oportunidad la ingenuidad del rival les permita realizar lo proyectado.

EL DOBLE COMO RECURSO TÁCTICO

El jaque doble sólo puede justificarse como detalle táctico. Amenazarlo cuando no es posible darlo, sólo es digna de ser considerada buena jugada en ajedrez cuando forma parte de un plan estratégico. Por ejemplo, cuando para evitarlo se fuerza al rival a desmejorar su conformación de peones, o simplemente si, bajo la amenaza de un doble, se intenta modificar la situación primitiva del caballo.

Tema elemental, aun considerado desde el punto de vista técnico en que lo colocaremos, ha de ofrecer detalles de sumo interés para los aficionados y ha de

mostrar de qué manera los jugadores de cierta fuerza facilitan su tarea mental y cuáles son los detalles estratégicos que les sugiere la existencia de combinaciones de gran calidad. Así como en música un tema simple, bien trabajado, puede adquirir jerarquía clásica, así también en ajedrez una combinación primitiva y vulgar puede llegar a tener tonos de gran belleza si quien la ejecuta la disfraza con una serie de maniobras complejas y detalles intermedios de gran novedad.

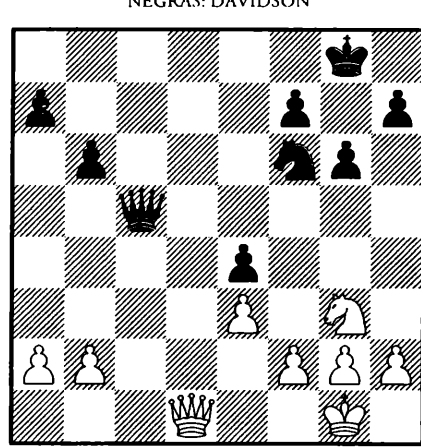
Un ejemplo vulgar

Veremos, a través de algunos ejemplos, en su mayor parte sugeridos por una recopilación del alemán Richter, de qué manera de la vulgar combinación en muchos casos así como de su existencia y excelente aplicación surgen victorias rápidas y casi inesperadas. Y también observaremos de qué manera el tema que nos ocupa, tan manoseado y desprestigiado por los malos jugadores, llega a adquirir inusitada belleza.

Lo iniciaremos con un ejemplo simple y típico de jaque doble que suele aplicarse en muchas posiciones.

Pero veamos primero la posición:

NEGRAS: DAVIDSON



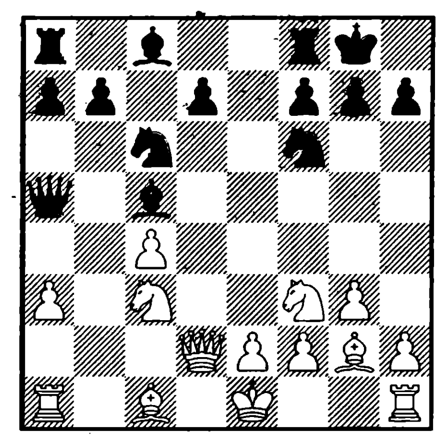
BLANCAS: EUWE

La posición no ofrece, aparentemente, ningún detalle importante. Pero cualquier jugador de alguna experiencia atrapará rápidamente dos fundamentales. Primero, que hay una pieza negra sin apoyo, que es el caballo, y que, de no existir éste, podría jugarse ♘xe4, atacando la dama. Y esto hace que brote en seguida la combinación ganadora que nace de 1. ♕d8+. El rey debe moverse a g7, pues es necesario defender a la vez el caballo de f6, y entonces surge sin dificultad el sacrificio transitorio de 2. ♕xf6+, para continuar luego con 3. ♘xe4+ doble, recobrando la dama para ganar un peón y la partida.

Hemos visto en el simple ejemplo anterior cómo el jaque doble, como tema de combinación, decide una partida aparentemente larga y difícil. En este caso se acentuó, porque las blancas especularon con la situación de una pieza sin apoyo y la convirtieron en tema de combinación. Y ahora que ya conocemos la idea central del tema que nos ocupa, lo observaremos a través de otros ejemplos complejos y de mayor jerarquía, para asignarle al vilipendiado jaque doble el lugar que le corresponde. Ya mostraremos de qué manera gravita en los finales artísticos, pero ahora seremos menos exigentes y nos conformaremos con algunos otros ejemplos de partidas vivas, en los que la hábil explotación del tema decidió la lucha.

"El cazador cazado"

Y veremos, en primer término, de qué manera Bogoljubow, con las negras, castiga a Euwe, de la misma manera que éste lo hizo con Davidson, mediante un oculto doble:



Antes de seguir adelante aconsejamos a los aficionados que observen la posición y traten de buscar las razones que pueden haber permitido a Bogoljubow hallar la combinación, que, por cierto, no es difícil; pero ellas suelen escaparse a la percepción de los mismos maestros, por cuanto nada autoriza a suponer que la partida esté decidida.

Se observará primero que las blancas no han enrocado y que, de no estar el caballo en c3, podría seguirse con ...♝xf2+ y luego ...♞e4+ doble, o también primero con ...♞e4 y luego ...♝xf2. El caballo de c3 está solamente apoyado por la dama, de lo que se deduce que la dama, al retomar la pieza que se entregue por el caballo, quedará sin apoyo y a merced de un doble: del mismo doble que el caballo evitaba. Y, efectuadas estas deducciones, surge sin dificultad la idea de que debe haber una combinación posible, que es la siguiente:

1.	....	♝xf2+
2.	♔xf2	♛xc3

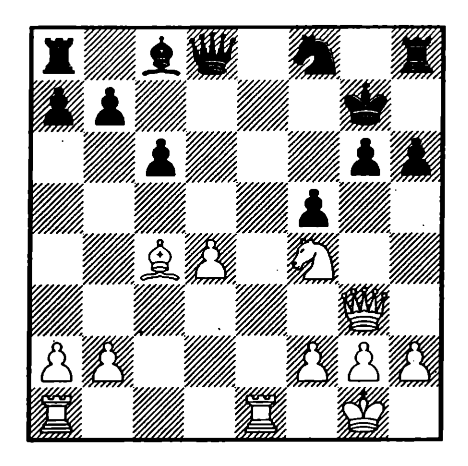
seguido de 3. ..., ♞e4+ doble, ganando un peón.

Como se observará, una vez más hemos visto una combinación que tenía por base la oportuna ejecución de un jaque doble, que por cierto no encerraba otra aspiración que la muy modesta de ganar un peón. Y es que, en realidad, la verdadera finalidad de la mayoría de las combinaciones en ajedrez es lograr que ellas sean simples detalles tácticos de la lucha.

EL DOBLE COMO MANIOBRA DE SOSTÉN

Ahora subirá el diapasón de la belleza de este tipo de maniobra con el ejemplo de una partida jugada en el torneo de Swinemunde, de 1930, entre Wagner, con las blancas, y Rellstab. En ella la idea ofrece una jugada intermedia de mayor calidad. Veamos:

La posición también debe ser estudiada por el aficionado antes de seguir adelante. Para progresar cuando se estudia, es necesario lograr compenetrarse bien de la dificultad que ofrece cada posición propuesta. Analice el aficionado y



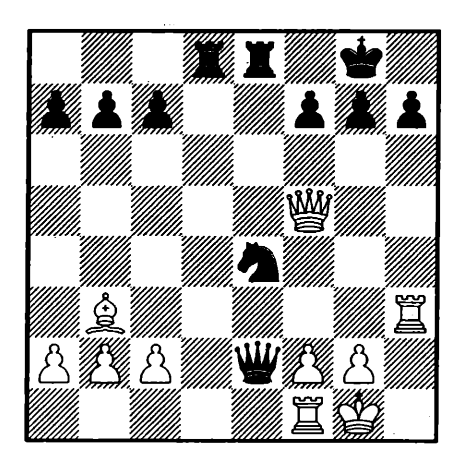
verá que la posición blanca ofrece una apreciable ventaja, ya que cuatro de sus cinco piezas actúan en la zona donde el rey adversario se encuentra un tanto desmantelado.

Las piezas negras, en cambio, si bien defienden los puntos básicos de la lucha (el caballo, el peón de g6; el alfil evita ♘e6+ y la dama toma el cuadro f6; no actúan agresivamente, y además las torres están radiadas de la lucha en sus casillas de origen y han de tener gran dificultad en hacerse valer por la cantidad de piezas que hay en la primera línea.

Pero, ¿cómo se gana? Si se pudiera eliminar el caballo de f8, el procedimiento sería simple, pues seguiría ♕xg6+, etc. El jaque de ♘h5 parece bueno, pero la verdad es que, al no poderse seguir con ♘f6+, disminuye mucho su importancia. Pero de esta serie de ideas generales surge la jugada clave, que ha de permitir revivir el recurso del doble como maniobra ganadora. Y esa jugada es ♖e8!, entregando la torre, ya que ésta acude para atacar el caballo de f8, sin contar con otro apoyo que el por cierto formidable que le acuerda la amenaza de ♘h5+ seguido de ♘f6+ doble, pues la dama, al ir a e8, no sólo deja de cuidar el punto f6, sino que se coloca bajo los fuegos del doble. Las negras siguieron a 1. ♖e8! con 1. ....., ♕g5 (si 1. ....., ♕xd4; 2. ♘h5+; seguido de ♖e7+); 2. ♕e3, h5; 3. ♕e5+, y luego abandonaron.

Como se observará, la partida no terminó por medio de ningún doble, pero fué ganada por la fuerza del sacrificio inicial, que tenía un solo secreto y era el de que la amenaza del doble proporcionaba apoyo suficiente y decisivo a la pieza aparentemente sacrificada.

DOS TEMAS QUE SE VINCULAN



Daremos otro ejemplo de partida viva que ofrece ya una sutilización del tema, pues se realiza una combinación de sacrificio que basa su eficiencia en la hábil ejecución de un jaque doble, luego de una larga maniobra con un caballo. El tema no es nuevo, pues ha dado lugar a muchas combinaciones similares. Se trata de una maniobra típica, que es posible aplicar en muchas posiciones, ya que

gira en la fuerza del doble, vinculado con el jaque descubierto.

Esta es una posición difícil. Las blancas están amenazando ♕xh7+ y ♕xf7+, en ambos casos con graves riesgos para el monarca negro. Pero la posición de la dama blanca, sin apoyo, sugiere al negro una combinación en base a un oportuno doble. Es decir, hay dos combinaciones que terminan con un doble y una de ellas absolutamente ganadora, pues se remata con la ganancia de una torre. Y también en este caso la pieza indefensa (la dama blanca) es tema de combinación.

1.	....	♕xf1+
2.	♔xf1	♘d2+

También permitía recobrar la dama la jugada simple 11. .... ♖d1+, seguido de 12...., ♘g3+ doble y descubierto, pero nada habrían ganado las negras. En cambio ahora, mediante una maniobra más larga y de corte muy similar, se gana íntegramente una torre.

3.	♔g1	♖e1+
4.	♔h2	♘f1+
5.	♔g1	♘g3+

doble y descubierto, ganando la dama.

En este ejemplo, un poco más largo, pero no más complejo, se advierte de qué manera puede adquirir jerarquía el jaque doble como maniobra táctica y no como un simple golpe de azar.

CAPÍTULO II

POR QUÉ SE PRODUCEN LOS JAQUES DOBLES

Que hay en ajedrez multitud de detalles que facilitan el razonamiento del jugador, es una verdad añeja. Como que, de no existir puntos de referencia, no podría surgir el razonamiento. También existen detalles típicos que permiten realizar combinaciones lucidas especulando con eventuales situaciones de piezas rivales. Hemos visto cómo el vilipendiado jaque doble, o la doble amenaza por medio de un caballo, primitiva arma de todo principiante, en manos de maestros permite efectuar combinaciones lucidas. La idea, en realidad, es la misma en apariencia que la perseguida por el jugador bisoño, pero, si se analiza con breve detención, se observará que no. Una cosa es intentar dar un jaque doble por sorpresa, procedimiento que puede brindar victorias, pero en realidad deleznables, pues sólo especula con la tontería del rival, y otra es hacer del jaque doble un recurso táctico que permita debilitar la posición adversaria, o mejorar la situación de una propia pieza, o abrir paso a otra, o aun ganar material de manera matemática.

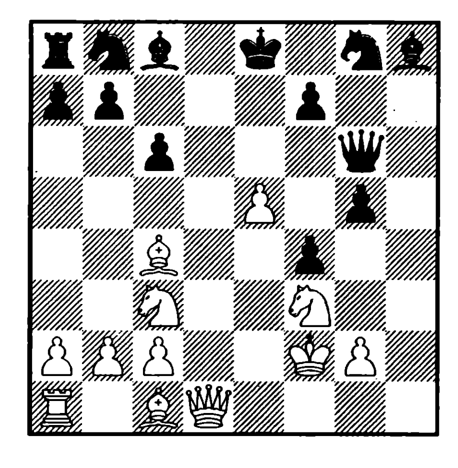
Lo primero es, en este caso, una forma de divertirse a costa de la inocencia del adversario, lo que técnicamente no puede ser considerado con seriedad, y, lo segundo, el triunfo del buen ajedrez. Y como este juego sólo puede merecer respeto por la calidad técnica que posee, y adquiere jerarquía por lo que significa, como pretexto para poner en ejercicio el razonamiento y dar libertad a la imaginación, sólo puede aceptarse como técnicamente honesta toda combinación que para nada tenga en cuenta la experiencia o inexperiencia del adversario. Y el jaque doble, generalmente arma un poco artera, puede tener la misma dignidad técnica que las otras combinaciones si se le emplea de la manera esbozada antes, y la que veremos ahora, a través de nuevos ejemplos sugeridos, como los anteriores, por el libro de Richter.

PIEZAS APARENTEMENTE INDEFENSAS

Veremos primero el ejemplo que ofrece la posición a que arribaron en una partida que jugaron en consulta Farnhi y Von Scheve contra Kostich y Gunsberg. En ella se logra, por medio de la amenaza de un doble, mejorar la posición de una pieza y lograr otro tipo de ventaja.

En esta posición las blancas jugaron 1. ♘e4. Sacrificaron la pieza en apariencia, pero ésta se encuentra defendida por el recurso táctico que brinda el jaque doble que se verá acto seguido. Los puntos críticos de la posición están en las casillas vinculadas por el engranaje de movimientos de ambos caballos. O sea g5 - f7 o d6 y f6. Se amenaza además ♘d6+, y, como la captura del caballo es probablemente forzada, la partida siguió así:

1. .... ♕xe4
2. ♗xf7+ ♔f8



Si 2. ....., ♔xf7 seguiría 3. ♘xg5+, con jaque doble. Obsérvese cómo, mediante el doble sacrificio de ambas piezas menores, el rey y la dama negros se colocan justamente en dos casillas vinculadas por la acción eventual de una sola pieza: un caballo desde g5.

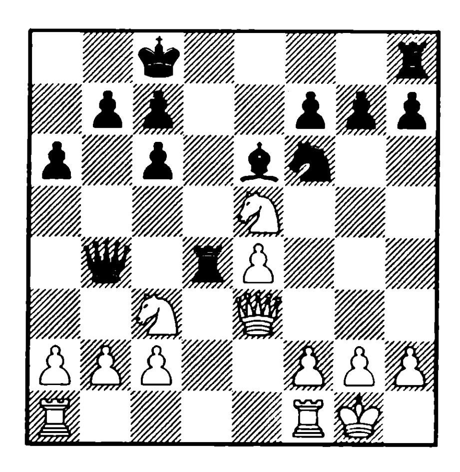
3. ♕d8+ ♔g7
4. ♕xg8+ ♔h6
5. ♕xg5+ ♔h7
6. ♗g8++

Toda la combinación ha sido posible porque las blancas hicieron de la amenaza de jaque doble un recurso táctico excelente.

LA "FOURCHETTE" Y EL JAQUE DOBLE

El ejemplo que insertamos ahora es mucho más bonito, pero también simple, ya que en realidad este tipo de combinaciones que nacen de ideas estratégicas tan primarias, una vez desnudadas del aderezo de algunas jugadas intermedias bonitas, difícilmente pueden llegar a impresionar decididamente. En realidad, la mayor o menor belleza que poseen surge de la habilidad para concebir el plan con gran anticipación. Veamos:

A la posición del diagrama siguiente arribaron Bogoljubow, con las blancas, y Hans Müller, con las negras, en el torneo de Triberg de 1934. La situación es aparentemente sólida para las negras, pero hay un detalle que debe tenerse en cuenta: la dama y la torre negras están separadas por una sola columna entre sí y pueden ser agredidas por el peón "c". Esta posición, denominada de *fourchette*,



es tema de una posible combinación de sacrificio, ya que sacado el caballo de c3, sería posible la doble agresión. Nace entonces la jugada clave, que es 1. ♘d5, amenazando la dama y bloqueando la torre. Pero esta jugada debe ser bien analizada, ya que puede seguirse con 1. ....., ♘xd5, pero entonces surge la posibilidad, luego de 2. exd5, ♖xd5, de continuar con ♕a7 amenazando ♕a8, ganando, por lo menos, calidad.

La jugada es, pues:

1.♘d5!

Las negras optan por sacar la dama atacada de b4 para, a la vez, evitar la *fourchette* del peón "c", pero no reparan que ahora otro tema se vinculará al primero. El jaque doble entrará a gravitar de manera decisiva. Se observa que si ♘e7+ el rey sólo puede ir a d8 o b8, donde se coloca bajo la amenaza de otro doble en c6, sacrificando un caballo. Lo único que lo impedirá en parte es la dama, que al defender la torre y el peón complica el análisis, pero surge entonces pujante el recurso de entregar la dama para colocar a la dama rival bajo los fuegos de un perfecto jaque doble.

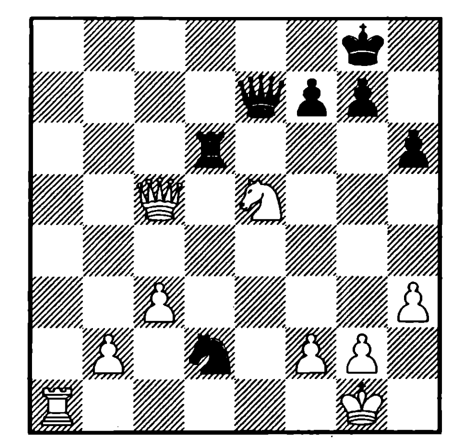
1.	....	♕c5
2.	♕xd4!	♕xd4
3.	♘e7+	♔b8
4.	♘xc6+	bxc6
5.	♘xc6 jaque doble	

quedando al final de cuentas con una calidad de ventaja.

En este caso hemos visto cómo dos temas viejos y primitivos han permitido decidir en notable forma una partida y de qué manera las combinaciones más simples adquieren jerarquía cuando se prevén con gran anticipación y se adoptan las providencias para que sean matemáticamente perfectas.

El precio de un error

En la posición del diagrama siguiente juegan las negras y tienen un procedimiento típico para ganar la dama y arribar a un final probablemente tablas, especulando con que la dama blanca está sin apoyo y existe la eventualidad de un jaque en d1. Debieron jugar 1. ....., ♘f3+ seguido, luego de 2. ♘xf3, de



2. ....., ♖d1+ y luego 3. ....., ♕xc5. En lugar de eso jugaron 1. ....., ♘b3? con la misma amenaza, sin tener en cuenta que existe la posición típica de los dobles por la existencia de una pieza atacada en una casilla que está vinculada a otra que domina un caballo rival: la torre de d6, que se halla en un punto vinculado al de f7. Nace entonces la idea de la combinación ganadora, que estriba en la oportuna realización de un doble.

1. ♖a8+ ♔h7
2. ♕xd6!

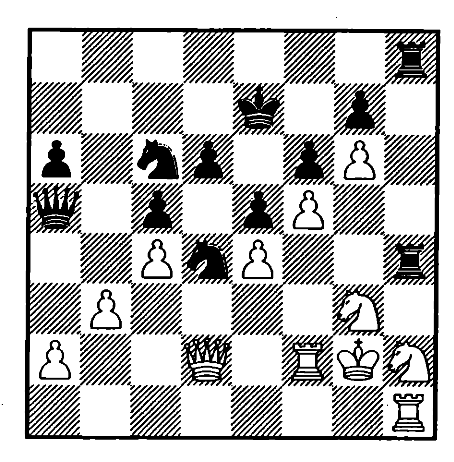
Este sacrificio es para dejar sin apoyo el punto f7 y especula con la amenaza de ♖h8 +, que obliga a ♔xh8 y coloca al rey negro en el otro extremo de la red de casillas vinculadas por la acción de un caballo desde f7.

2. .... ♕xd6
3. ♖h8+ ♔xh8
4. ♘xf7+ ♔h7
5. ♘xd6

Las negras, en un final simple, con tres peones menos, debieron abandonar.

Este final muestra cómo el desconocimiento de una regla típica como es la de especular con las piezas sin apoyo y hacer de ellas temas de combinación, impidió a las negras ganar la dama, y cómo el aprovechamiento de la idea de los jaques dobles dió la victoria a las blancas.

Piezas sobrecargadas como tema de dobles



En una partida jugada por Grünfeld, con las blancas, contra Eliskases, durante el torneo de Trebitsch, de 1935, se arribó a la posición que se reproduce en este diagrama:

Esta posición es instructiva y muestra hasta qué punto es de insuficiente una defensa por medio de piezas sobrecargadas y de qué manera gravita la idea del jaque doble en este tipo de posicio-

nes. Las blancas defienden su caballo de h2 con el rey y la torre, de suerte que luego de una simplificación en este lugar el rey blanco irá a parar a h2. Existe la posibilidad de un jaque doble de las negras en f3, que está aparentemente evitado por la torre de f2; pero como esa pieza debe apoyar a la dama, que está agredida por la dama negra, resulta que no puede desempeñar a la vez ambos ministerios y el jaque doble existe en realidad. La maniobra ganadora, hechas, pues, estas aclaraciones, es simple. Veamos:

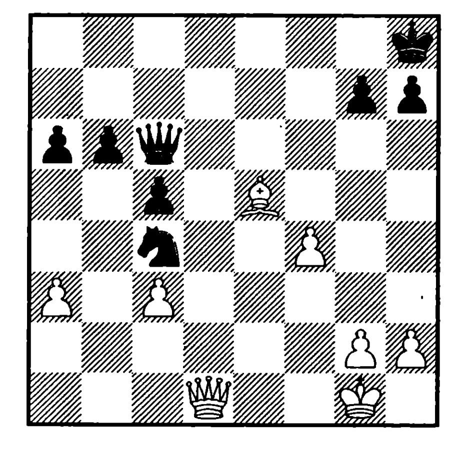
1.	....	♖xh2+
2.	♖xh2	♖xh2+
3.	♔xh2	♘f3+

ganando la dama con el caballo o con la dama.

PERO HAY QUE DESCONFIAR SIEMPRE

Pero no siempre los jaques dobles son temas exactos de combinación, pues muchas veces por ganar un peón se deja mal situado el caballo que captura y esto puede ser muy grave. Cuando se especula con una combinación de doble hay que estudiar siempre las posibilidades de retornar al juego que tiene la pieza que entra en el juego rival, y el ejemplo de la partida entre Marshall y Swiderski es ilustrativo:

En esta posición las negras se ven amenazadas de ♕d8++, y en lugar de neutralizar directamente la amenaza mediante ♕e8, no encuentran nada mejor que especular con la situación de la dama negra y con los recursos que brindan las casillas conjugadas de g2 y d1, que pueden ser dominadas simultáneamente mediante ♘e3. Siguen, pues, con:



1.	....	♕xg2+
2.	♔xg2	♘e3+

Dando doble y recobrando la dama, pero...

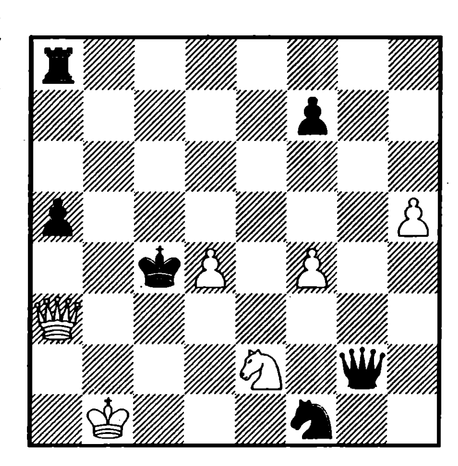
3.	♔f3	♘xd1
4.	c4	

y el caballo atrevido queda copado y luego de ♔e2 sucumbirá. No siempre es bueno encandilarse por el agradable fulgor de este tipo de combinaciones, pues el optimismo irreflexivo es en ajedrez, como en todo, la madre de muchos desaciertos.

CAPÍTULO III

EL DOBLE EN FINALES COMPUESTOS DE GRAN JERARQUÍA

Hemos visto cómo el jaque doble, la elemental maniobra de que hacen uso y abuso los ajedrecistas principiantes, puede ser algo más que el accidente de una partida, y cómo multitud de obras de arte de la técnica fincan su bondad precisamente en la hábil ejecución de esta maniobra, que adquiere en esos casos los aspectos de una combinación clásica. Hemos visto al jaque doble como maniobra táctica gravitando en la suerte de una partida, no para ejecutarlo, sino para crear debilidades en el frente rival. Lo vimos decidiendo cotejos rápidamente, cuando todo parecía normal, y lo estudiaremos ahora, antes de entrar en el terreno de la partida viva, a través de una serie de ejemplos de final de estudio. Observaremos cómo este tema, aplicable en multitud de posiciones cuando se colocan las piezas rivales en casillas conjugadas, que tengan vinculación entre sí por medio de la acción de un caballo en un cuadro concéntrico, ha dado margen a multitud de obras de arte del ingenio ajedrecístico.



UN EJEMPLO ESTUPENDO

Empezaremos con un ejemplo original de Kubbel, el maravilloso compositor ruso. En él las blancas tienen una torre menos y aparentemente están perdidas, pero veremos de qué manera se

ingenia el compositor para hallar una solución matemática a las ambiciones blancas de triunfo.

¿En qué causa pueden fundar las blancas, a las que les corresponde jugar, su derecho a la victoria? En la atrevida situación del rey negro y en el hecho de que la dama rival se halla sin apoyo en g2, lo que obliga al rey negro a jugar con sumo cuidado para evitar un descubierto. La solución es la siguiente:

1. ♕a2+ ♔b4

No 1. ....., ♔b5, ni 1. ....., ♔d5, ni 1. ....., ♔d3, porque el caballo blanco da jaque, y sigue ♕xg2.

2. ♕b2+! ♔c4!

Nuevamente única. Si 2. ♔a4 seguiría 3. ♘c3+, ganando la dama*.

3. ♕c2+! ♔b4
4. ♔b2!

Una vez defendido el caballo, las blancas avanzan el rey para darle un punto de apoyo a la dama y amenazar ♕b3++.

4. .... ♕d5

Única. Si 4. ....., a4, seguiría 5. ♕c5++. Pero ahora las negras han colocado la dama en una casilla conjugada, con la de a4, que puede ser agredida simultáneamente por el caballo desde c3, y este hecho provoca la combinación que siguen que ofrece una red de jaques dobles magníficamente tendida.

5. ♕a4+!!

Sacrificio de desviación que coloca al rey bajo la serie de dobles. Obsérvese que la torre está en a8, que también tiene una casilla que conjuga los saltos del caballo con la situación del rey en a4 o c4; la de b6.

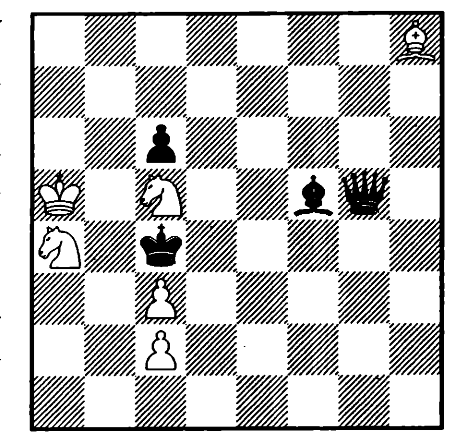
5. .... ♔xa4
6. ♘c3+ ♔b4 (forzada)
7. ♘xd5+, ♔ se mueve y ♘b6+,

ganando la torre. Véase de qué manera se ha especulado con el doble para ganar este final estupendo y de qué económica manera el caballo ha ido de e2 a a8, barriendo las piezas rivales.

* ¡El afán didáctico impide a Grau declarar el mate! (N. R.)

Recurso inesperado

Interesante es la manera de cómo se explota la idea del doble para empatar una partida aparentemente perdida en este otro final de Kubbel, que insertamos a continuación:



Las negras tienen ventaja material y amenazan ...♕d8+, ganando. ¿Cómo pueden las blancas salvar la partida? Pues, ya que disponen de dos caballos, tratando de realizar maniobras defensivas que especulen con el doble. Juegan así:

1. ♗f6!

Entregan el alfil para poder seguir con una jugada de caballo que ataque la dama y amenace un mate.

1. .... ♕xf6

Necesaria, pues si no seguiría 2. ♘b6+, y luego de 2. ....., ♔xc5; ♗e7++.

2. ♘d7!!

Otra notable jugada de sacrificio.

2. .... ♗xd7
3. ♘b6+

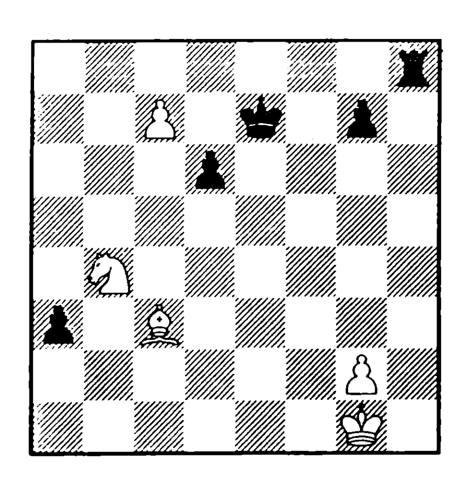
Y ahora las negras están ante el desagradable dilema de que si juegan 3. ....., ♔c5, sigue 4. ♘xd7+ con jaque doble, y si efectúan 3. ....., ♔xc3, entonces 4. ♘d5 con jaque doble, ya que si 4. ....., cxd5, las blancas quedan ahogadas y sería tablas.

Como se observará, ésta es una nueva sutileza en la aplicación del tema de los dobles en la construcción de finales. Y esto tiene multitud de reminiscencias en la partida viva, como lo veremos cuando mostremos algunos encuentros en que este tipo de recursos tácticos gravitó de poderosa manera.

Una idea ingeniosa

No menos ingeniosa es la idea de Rinck en el final que se reproduce en la otra página.

El final parece muy difícil de ganar, pues si bien hay un agresivo peón en c7, hay otro negro en a3, que incomoda, y la torre está pronta para acudir a cualquier zona. Y no parece que también la recóndita idea de un jaque doble sea la que decida la lucha. Veamos:



1. ♘d5+ ♔d7

Esto parece que ayuda a las negras, pero en realidad el rey negro se ha puesto a tiro de jaque en f6 o b6, de lo que se deduce que la torre negra no puede ir ni a g8, ni a a8, ni a h7, ni a h5; la red comienza a tenderse.

2. ♗xg7 ♖h4

Única por las amenazas de doble antedichas.

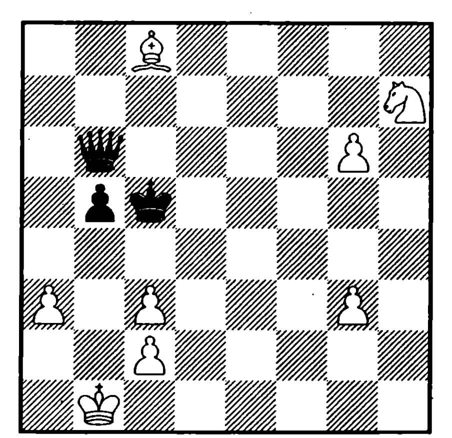
3. g3!

Siguen las blancas hostigando a la torre, que va quedando sin casillas. No puede ir a h3, por ♔g2, ni a ninguna casilla blanca de la quinta horizontal, por los dobles en las casillas conjugadasf6 o b6. La torre, está, pues, perdida, y el final se resuelve así, en mérito a la hábil explotación del tema de los dobles.

El tema tratado por Troitzky

Otro ejemplo valioso nos lo da el final de Troitzky que insertamos acto seguido. En él la idea del doble es también muy oculta y matemáticamente exacta. Obsérvese la posición y luego cómo se produce la victoria blanca:

Las blancas tienen varios peones y dos piezas menores, pero nada podrían hacer en realidad contra la dama, por la falta de coordinación de sus fuerzas. Pero existe el gracioso recurso del doble, y veamos de qué manera lo explota Troitzky:



1. g7 ♕g6

Única. Si 1. ....., ♕d8 seguiría 2. ♗e6.

2. ♘f8!

El peón se defiende indirectamente por la amenaza de un doble en e6.

2. .... ♕xg3
3. ♗g4!!

Este es el secreto del final. Las blancas realizan un sacrificio para colocar a la

dama negra en una casilla blanca, pues al jaque del caballo en d7 el rey negro debe colocarse en una casilla blanca. Para dar un doble con el caballo hace falta que las piezas agredidas estén en cuadros del mismo color.

3. .... ♛xg4
4. ♘d7+ ♔d6

Pero las negras disponen de un cuadro negro y evitan el doble. Mas si se observa con detención se verá que el peón está en casilla negra y que, siguiendo con 5. ♘f6, se amenaza entrar a dama, y si las negras, para evitarlo, juegan ♛xg7, sigue ♘e8+, dando doble y ganando el final.

Resulta notable la red de casillas que el caballo ha logrado dominar por medio de la amenaza que significa el peón deg7 y la imposibilidad que tuvo el rey negro de alejarse de la zona de influencia del caballo.



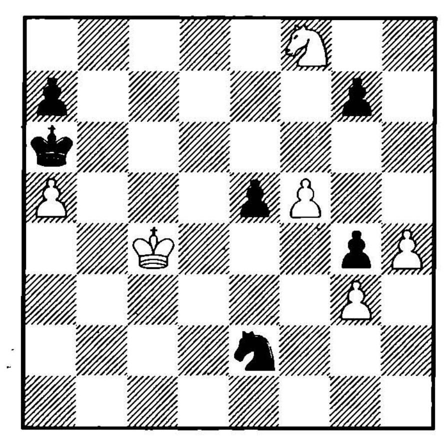
Aleksey A. Troitzky (1866-1942), uno de los más grandes compositores de los finales de estudio. Compuso más de 1.000, 360 de los cuales están recopilados en su libro Chess Studies.

El doble para desviar una pieza

Y, por último, veremos otro final de Rinck, en el que la idea del doble gravita de otra manera, ya que no se da para ganar material, sino para desviar un caballo rival de la zona en que actúa.

Las blancas, para ganar, deben coronar el peón torre, pero a primera vista éste será contenido por el caballo, por la ganancia de tiempo del jaque en d6.

Para ganar hay, pues, que apelar a alguna sutileza. Y Rinck la encontró con notable habilidad.



1. f6 gxf6
2. h5 ♘xg3
3. h6 ♘f5
4. h7 ♘d6+
5. ♔b4 ♘f7

El peón está contenido, pero ahora surge el recurso del doble, que nace de un detalle valioso. Si el caballo blanco diera jaque en c5, sería mate. Juegan entonces 6. ♘e6, amenazando mate.

6. .... ♔b7

Y ahora el rey se ha colocado justo en la casilla conjugada con la de d8, desde donde se atacan ambas piezas negras, y como el caballo negro está sobrecargado, pues debe evitar h8, las blancas ganan mediante la simple jugada ♘d8+, etcétera.

Vimos, a través de estos ejemplos, la gran jerarquía que adquiere el tema de jaque doble en manos de maestros. Lo veremos en seguida en el desarrollo de partidas de torneos.

CAPÍTULO IV

EL JAQUE DOBLE EN LA PARTIDA VIVA

Largo es el viaje que hemos realizado para estudiar la variedad de recursos que ofrece el jaque doble y su importancia en la partida viva. Estudiamos una serie de posiciones de partidas en las que el doble decidió victorias absurdas. Lo vimos más tarde gravitar ocultamente en una serie de finales de estudio y lo analizaremos ahora en una serie de partidas en las que la hábil explotación de los recursos agresivos del caballo y el conocimiento exacto de las características de ciertas posiciones permitieron realizar combinaciones aparentemente muy ocultas. Pero para todo aquel jugador que siga este curso y observe la serie de detalles valiosos que ofrecen determinadas posiciones, no será tan difícil el encontrarlos en posiciones similares.

Las combinaciones en ajedrez no brotan espontáneamente. Son el producto de una serie de detalles que el jugador observa y que a menudo el subconsciente le indica. Hay momentos en que un jugador se pregunta: ¿cómo se me puede haber ocurrido esta jugada?; pero, sin embargo, si sutiliza un poco se dará cuenta de que hay una serie de detalles característicos que le permiten intuir cuál es el plan ganador y por esta causa atrapar la jugada maestra. Nada se produce por azar y nunca las jugadas surgen por obra de milagro. Todas las combinaciones tienen causas para surgir, y muchas obras de arte para los neófitos son simples tonterías para los expertos. Son simplemente temas de ataque mejor o peor llevados, y en el caso de los dobles, como maniobra técnica de jerarquía, y no por cierto como jugada que sólo especula con la inocencia del rival, hay muchos factores y detalles que permiten idear este tipo de planes. Clara muestra de ello nos la dará el estudio de algunas partidas típicas que se han disputado en la Argentina en distintas épocas.

Las casillas vinculadas

Veremos una partida jugada hace años en Buenos Aires entre Fernández Coria y Grau. En la misma el primero logró ganar un peón mediante una típica maniobra de doble con un caballo, que especulaba sobre un claro sentido de las posibilidades que para el caballo se desprenden de la existencia de piezas rivales indefensas, en la red de casillas vinculadas directamente a su acción.

BLANCAS:	**CORIA**
NEGRAS:	**GRAU**

1. d4 d5
2. ♘f3 ♘f6
3. c4 e6
4. ♗g5 ♘bd7
5. e3 c6
6. ♘bd2 ♕a5

Primer error de concepto. La dama en a5 suele ser eficaz en la Cambridge Springs, por cuanto vulnera al caballo de c3, que tiene cierta dificultad para ser bien defendido. En el presente caso vulnera un caballo muy bien sostenido, que amenaza situarse en c4, precisamente en una casilla desde la cual atacará a la atrevida dama negra.

7. ♗xf6 ♘xf6
8. ♗d3 dxc4

Necesario resulta cambiar los peones antes de que las blancas se enroquen, para evitar que retomen con el caballo. Pero esa maniobra sólo logra ser dilatada, ya que no es posible evitarla.

9. ♗xc4 ♗d6

Las negras preparan el avance de su peón rey y evitan ♘e5 de las blancas; pero para lograr esto deben colocar el alfil indefenso precisamente en una casilla vinculada a la que ocupa la dama de a5, por medio de la de c4. Es decir, que un caballo en ese sector amenaza el doble ataque a estas piezas. Está, pues, trazado el esquema de la posible combinación de las blancas y éstas han de aguzar sus sentidos para sacar provecho de ese defecto de construcción de la situación de las negras.

10. O-O e5

Esta jugada, que en apariencia es excelente, presenta un defecto grave, pues deja indefenso el peón de f7, que a su vez se halla vinculado a la casilla d6, donde está un alfil indefenso que puede ser atacado por un caballo desde c4, el cual simultáneamente ataca a la indefensa dama de a5. Esto muestra que el jugador que conduce las negras no se ha percatado de la importancia que tiene la teoría de las casillas conjugadas, que años más tarde él mismo aclaró y estudió.

11. ♕b3

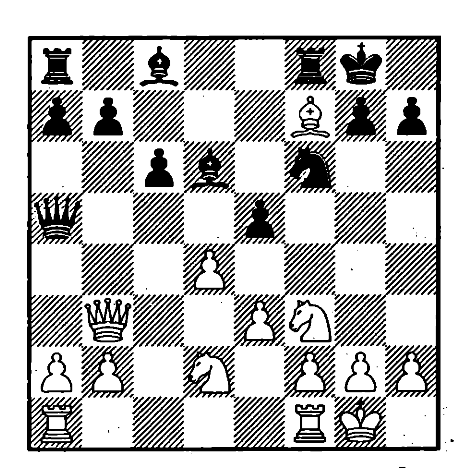
Las blancas, en cambio, juegan con gran lógica y claridad y esbozan en este momento una combinación que finca su fuerza en la explotación de la existencia de piezas sin apoyo, o con apoyo insuficiente, en casillas conjugadas.

11. .... O-O

PERO LA TORMENTA VIENE...

Las negras creen haber resuelto sus problemas por medio del enroque, pero en realidad no es así. Las blancas han creado un engranaje de piezas perfecto para explotar la debilidad de la red de piezas negras y no han de fracasar ante la simple júgada rival.

12. ♗xf7+!



Notable sacrificio, pero realmente simple para un jugador que comprenda la vastedad de recursos que brindan las casillas conjugadas y conozca el tema de los dobles como maniobra táctica. Obsérvese la posición y se verá que el alfil le ha cedido su plaza al caballo, que desde c4 atacará la dama, el alfil, el peón de e5, que evita por ahora una amenaza de *fourchette* (doble ataque con un peón a dos piezas), y simultáneamente extenderá su acción hacia la torre de f7, que se halla en otra casilla conjugada con la red de cuadros que el caballo blanco puede dominar. Y si se observa que además el otro caballo, por otra vía (e5 o g5), puede colaborar en la acción sobre esa red de casillas, mal ocupadas por piezas negras indefensas o mal apoyadas, se verá la lógica de la combinación realizada y la serie de detalles que la justifican.

12. .... ♖xf7
13. ♘c4!

(apoderándose de la casilla crítica),

13. .... ♕d5
14. ♘xd6

Ahora entramos en el terreno de la técnica. Si primero 14. dxe5, seguiría ♗e7 y las negras conservarían sus dos alfiles, que en posiciones abiertas suelen ser muy poderosos.

14. .... ♕xd6
15. dxe5

Y ahora, al desaparecer el alfil negro de d6, el peón de e5 carece del apoyo debido, y otro tipo de doble (el doble de peón o la «fourchette») entra a colaborar en la lucha.

15. .... ♕e7
16. exf6 ♕xf6

y las negras quedaron con el peón

menos a causa de la inteligente maniobra de las blancas, que supieron sacar provecho de la posición típicamente defectuosa del segundo jugador. La partida no nos interesa más para nuestro tema. Las blancas jugaron luego con menos energía y permitieron que mediante un oportuno sacrificio de ....., ♖xf3 las negras lograran una posición favorable; pero la verdad es que han ganado un peón, y si jugaran ♘d4 tendrían una posición con pocos riesgos a cambio de la ventaja de material.

EJEMPLO EXTRAORDINARIO

Observaremos ahora otro ejemplo, aún más expresivo, ya que se trata de una de las partidas más cortas disputadas nunca en los torneos mayores argentinos. En ella las blancas ganaron por medio de una red de amenazas de jaque doble, perfectamente trazada. Se verá así cómo un mal planteo tiene su castigo y cómo el jaque doble con el caballo, mejor dicho, la amenaza de doble, tiene una jerarquía extraordinaria cuando se la sabe planear y ella forma parte del plan general.

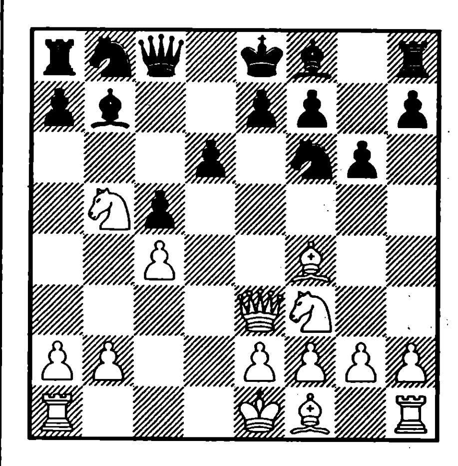
BLANCAS: GUERRA BONEO

NEGRAS: DE WITT

1.	♘f3	b6
2.	d4	♗b7
3.	♗f4	♘f6
4.	c4	c5
5.	♘c3	g6
6.	dxc5	bxc5
7.	♕b3	♕c8
8.	♘b5	

Comienzan las blancas a especular con el planteo defectuoso de las negras. Amenazan la simple jugada ♘c7+ doble, pero en realidad lo que preparan es el pase de la dama blanca hacia el centro del tablero, para explotar la posición de la dama y el rey negros, que se han puesto bajo la amenaza de doble por medio de la casilla conjugada d6.

8.	....	d6
9.	♕e3!!	



Jugada magnífica y difícil de hallar, ya que la rutina critica, con razón, por cierto, esta colocación de una

dama delante del peón rey cuando el alfil no tiene vía de desahogo. Pero para hallar esta jugada, que en realidad no aspira a dar el jaque doble en d6, sino que sólo pretende debilitar la posición negra, Guerra Boneo debió comprender perfectamente la riqueza del recurso que surge de la situación de piezas rivales en casillas accesibles a saltos de caballo.

9. .... ♔d7

Malo sería ... ♘e4 por 10. ♘g5!, entregando el caballo para dar doble en d6 o en f7. Si f5 para defenderlo, f3, atacando el caballo y materializando alguno de los dobles amenazados.

10. ♘g5	♘g4
11. ♕g3	♘h6
12. ♕h3+	♔d8
13. ♕c3	f6
14. ♘xd6	(1-0)

Y con una nueva y agresiva jugada del caballo dama, que ahora calabora con el de rey en la amenaza de ♘f7 doble, y ataca simultáneamente a la dama, Guerra Boneo puso fin a esta lucha, verdadero modelo de maniobrar con los caballos. Las negras abandonaron, ya que si se captura el caballo, sigue 15. ♕xf6+, dando un doble de otro tipo absolutamente distinto, pero doble al fin.

CAPÍTULO V

LA EXPERIENCIA DEL DOBLE EN GRANDES TORNEOS

Terminaremos con el tema que estamos considerando sobre los recursos que brindan los dobles con el caballo y la dignidad que puede alcanzar esta subalterna maniobra si se la usa con inteligencia. Hemos dicho que en realidad queremos salir en defensa de la misma y demostrar que si es criticable y absurda como elemento de sorpresa, es proficua cuando se la aplica en posiciones determinadas, que ofrecen detalles típicos para este tipo de maniobras.

En el torneo de Estocolmo de 1937, muchas fueron las partidas valiosas que realizó el equipo argentino. Sus hombres jugaron con eficiencia suma, y la calidad de juego desplegado superó en mucho a la que muestran los mismos en Buenos Aires. La importancia del compromiso y la conciencia de la responsabilidad agrandaron a nuestros ajedrecistas, que hubieron de enfrentar a maestros de fama internacional.

Pero ahora sólo nos interesa la que tenga relación con el doble como elemento de combinación. Comentaremos, pues, una partida publicada en su oportunidad en Buenos Aires, pero en la que no se destacó el detalle señalado, ya que había que mostrarla, como es natural, sin detalles técnicos característicos.

Modelo instructivo

Fue la partida que realicé con el dinamarqués Paulsen, la que se desarrolló de la manera que sigue:

BLANCAS: PAULSEN

NEGRAS: GRAU

1. d4 d5
2. c4 e6
3. ♘f3 ♘f6
4. ♘c3 ♘bd7
5. ♗g5 ♗b4

Esta jugada, llamada Variante Manhattan, por haberse disputado por primera vez en un torneo realizado en Nueva York en 1919, ha sido generosa en triunfos para muchos ajedrecistas argentinos. Palau se adjudicó multitud de victorias con ella en Europa, entre otras, una frente al gran maestro Euwe, y la reedité con éxito señalado. Se trata de una jugada de valor dudoso, pero que exige, para ser combatida, un profundo conocimiento de la misma, y en los torneos hay que confiar siempre en la sorpresa que las maniobras antiguas de planteo producen en el ánimo de la gran mayoría de los jugadcres.

6. ♕b3 c5
7. cxd5 exd5
8. dxc5 ♕a5

Las blancas han planteado defectuosamente sus piezas. Para aislar el peón central negro han cedido el centro y, además de tener la dama colocada en una zona vulnerable las abruma la preocupación que surge de la debilidad famosa y típica de la diagonal e1-a5, que da margen a tantas variantes teóricas en la apertura del peón dama.

9. a3 ♗xc3+
10. ♕xc3 ♕xc3+
11. bxc3 ♘e4

Comienza la danza de los caballos, que ha de culminar con el tema de los dobles, que nos interesa en este capítulo. Las líneas abiertas y los peones de las blancas doblados en la columna "c" son razón sobrada para afirmar que las negras están mejor. Las dos columnas que sus torres podrían ocupar, las de "b" y "d", quedarán vulneradas mediante la acción de un caballo en c3, fácilmente situable, porque el peón que allí se encuentra carece de apoyo.

12. ♗e3 ♘dxc5
13. g3 ♗e6
14. ♗g2 ♖c8
15. ♗d4 O-O
16. ♖b1 b6

Las líneas están tendidas. Las negras han tratado primero de inmovilizar el peón de c3, para luego colocar el caballo en a4 y hacer que todas las piezas coincidan sobre el mismo punto. Es necesario desalojar el caballo de e4, ya que en realidad la gravedad de la amenaza sobre el peón de c3 adquiere importancia, porque un caballo, desde ese punto, atacará simultáneamente la torre y el peón de e2, que quedará indefenso en caso de enrocarse.

17. ♘d2 (necesaria)

17. ..... ♗f5

18. ♖b4

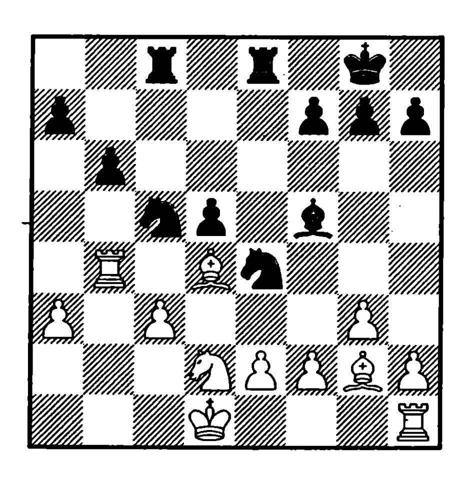
La partida entra en su período crítico. Las blancas no se resignan a cambiar los caballos por la fuerza de la réplica ♗xe4, seguida, luego de la simplificación, de la situación decisiva de una torre en c4.

Con la jugada del texto evitan, además, la movida ♘a4, que ganaría el peón de c3. Pero comprometen la colocación de la torre, y las negras empiezan a tejer su combinación.

18. .... ♖fe8

Empieza a girar el tema de los dobles. La jugada del texto amenaza 19. ....., ♘xc3; 20. ♗xc3, ♘d3+ (primer doble); 21. ♔d1, ♘xf2+ (segundo doble), seguido de 22. ....., ♘xh1 y 23. ....., ♖xc3, ganando calidad.

19. ♔d1



Cómo se razona

No servía 19. ♘xe4, por 19. ....., ♗xe4; 20. ♗xe4, ♘xe4; 21. ♖b3, ♖c4!; con final ganador sin riesgos. La posición, sin embargo, no es clara después de esta movida de las blancas, que parece muy fuerte. El rey ha salido de la columna abierta, y la imposibilidad de colocar el caballo en a4 hace difícil la maniobra que permita hacer valer la superioridad de desarrollo del negro. Las blancas amenazan f3, sacando el caballo y preparando una simplificación. ¿De qué manera hacen valer las negras su ventaja estratégica? Los caballos suelen brindar, como hemos visto, multitud de recursos, y hay posibilidades de jaque doble en f2, pero ese punto está defendido sanamente por el alfil de d4. En cambio, el peón de c3 es más factible de sucumbir, ya que es muy débil, se halla en una columna abierta dominada por el negro y además el caballo desde ese punto vulnera una importante red de casillas conjugadas, entre ellas la de e2, que a la vez está agredida por la torre de e8.

La primera jugada que surge a la vista para todo aquel que razone, teniendo en cuenta la fuerza de los dobles y los recursos que brinda este tipo de amenazas, es...a5, atacando la torre. Se entrega el peón de b6, pero luego sigue ... ♘a4, que ataca doblemente a la torre y al peón de c3. Pero un detalle contiene a las negras en su análisis. Hay que desconfiar de la posición de las torres negras, también a tiro de doble, que en sólo dos saltos puede prodigar el caballo blanco de d2. Por ejemplo, si 19. ....., a5; 20. ♖xb6, ♘a4, sigue 21. ♗xe4, ♗xe4 (no 21. .... ♘xb6 a causa de 22. ♗xf5, atacando la torre y manteniendo material de ventaja); 22.

♘xe4, y ahora no sería absolutamente ganador 22. .... ♘xb6, a causa de la réplica 23. ♘d6, dando doble.

A primera vista fracasa la maniobra pero ¿quién impide trasponer las jugadas? Si, por ejemplo, se toma primero el peón alfil dama, está bien que se entrega un caballo, pero luego se recupera en parte mediante ♘a4, dando doble y, lo que es muy valioso, abriendo las columnas a ambas torres, que flanquean al rey blanco. Si se profundiza un poco más, se observará que el rey casi se encuentra en posición de mate, y esto permite seguir fácilmente el análisis y comprobar que la atrevida jugada a5 es la maniobra exacta para vencer, en mérito a la serie de probabilidades que brinda la maniobra típica de dobles, mediante la colocación de piezas adversarias en casillas conjugadas entre sí por la acción de un caballo, en un cuadro equidistante. Jugaron, pues:

19. .... a5
20. ♖xb6

Hay que resignarse a aceptar la emponzoñada oferta. No serviría tampoco 20. ♖b5, a causa de 20. .... ♗d7, que obligaría a jugar 21. ♖xb6, y la combinación final sería idéntica a la del texto, pero facilitada por una posición de mate que destacaremos en el momento oportuno.

20. .... ♘xc3+
21. ♗xc3

Y colocados el alfil y la torre a tiro de doble, surge la maniobra de doble, que no es maniobra definitiva, sino combinación intermedia; simplemente, un recurso táctico para desmantelar la posición del monarca adversario.

21. .... ♘a4!
22. ♗xa5 ♘xb6

También ganaba primero 22. ....., ♗c2+.

23. e4

Si 23. ♗xb6, ♗c2+; 24. ♔e1, ♗d3 (amenaza mate en c1); 25. ♘b3, ♖xe2+; 26. ♔d1, ♖b2; 27. ♗xd5, ♗c2+; 28. ♔c1, ♖b1+; seguido de ...♖xh1 y ...♗xb3, con calidad de ventaja y ganando fácilmente. Ése es uno de los procedimientos que permitieron ganar, ya que habría varios en ese caso.

23. .... ♘a4

Y ahora se observa la dificultad que surge de tener el rey flanqueado por ambas torres enemigas. No se puede jugar 24. exf5, a causa de 24. ....., ♘b2++. La partida está, pues, definida, por la ventaja de material, y para nuestro tema ha concluido, ya que se han producido las maniobras intermedias, en base a la explotación del tema de los dobles, que es lo que a nosotros nos interesa.

Pero como duró pocas jugadas, daremos el final. Siguió así:

24. ♘c4 ♖xc4
25. exf5 ♖d4+
26. ♔c2 ♖e2+
27. ♔b1 ♖d3
28. ♖c1 ♖b2+

y mate a la siguiente.

CONSIDERACIONES GENERALES

De lo que hemos visto a través de estos capítulos se desprenden las siguientes reglas principales, para lograr saber cuándo existe la probabilidad de sacar provecho de la existencia de caballos en el tablero:

1º Hay que defender atentamente todas las casillas por medio de las cuales el caballo puede agredir al rey, por ejemplo, estando enrocado y el rey en g8, los puntos f6, h6 y e7. Si está en su punto de origen, los cuadros d6 y c7, y aun los puntos de acceso a esas casillas.

2º Un caballo que pueda colocarse en sólo dos saltos en una de las casillas vinculadas a la situación del rey, es siempre un grave riesgo que conviene advertir.

3º Cuando, por ejemplo, se tiene el rey en una casilla blanca, o hay peligro de que lo obliguen a meterse en ella, hay que tratar de no tener piezas sin apoyo en casillas blancas, ya que siempre un caballo ataca cuadros del mismo color.

4º Quiere decir esto que estando un rey en d8 y existiendo caballos rivales, corren peligro todas las piezas situadas en los cuadros negros que hay desde la cuarta línea entre las columnas "a" y "g" ya que ese rey puede ser jaqueado por vía f7 - e6 - c6 y b7 por medio de un caballo.

5º Que el jaque doble, cuando se emplea como diversión táctica para debilitar la posición enemiga, es una maniobra compleja y difícil, a la que está propenso todo rey que no se encuentre enrocado, o que, de estarlo, no disponga de un buen bloque de peones que lo defienda.

6º Que amenazar un jaque doble, por si el rival no lo ve, es una maniobra indigna de un jugador de calidad o de quien aspire a serlo, y que ese tipo de recursos debe ser despreciado.

7º Que es muy grave tener piezas sobrecargadas cuando hay caballos rivales en el tablero, y probabilidades de jaques, ya que es éste uno de los casos en que más se evidencia lo peligroso de no disponer de apoyos sólidos en cada punto del tablero.

8º Y, finalmente, que siempre, cuando se trate de posiciones en las que los saltos de los caballos son fáciles, hay que buscar planes basados en eventuales dobles directos, o mediante maniobras intermedias de sacrificio, si el rival no tiene todas sus piezas muy bien apoyadas, pues en las posiciones abiertas casi nunca sucede esto.

CAPÍTULO VI

LOS RECURSOS TÁCTICOS

Que los recursos en ajedrez son muy abundantes, nadie lo duda. Casualmente, es entre los juegos de ingenio, el que mayor gama de posibilidades ofrece y el que, a pesar de su dificultad y debido a la misma, permite a un buen jugador salvar con mayor facilidad los obstáculos de un mal momento. Hay errores decisivos, fundamentales, que no admiten remedio, pero hay también pequeños errores que sólo alcanzan a dejar, a quien los comete, en inferioridad de condiciones. Esas fallas del ajedrecista, muy difíciles de evitar cuando no se posee un cerebro que trabaje con la rítmica acción del que poseen algunos grandes maestros —quienes, aun a pesar de eso, son susceptibles de omisiones serias—, son las que establecen la fuerza del aficionado.

Un jugador es bueno o malo, de acuerdo con la cantidad de veces que se equivoque. El bueno hará más buenas jugadas que errores, y el muy malo llega a no hacer casi nunca una buena jugada, salvo en aquellas posiciones donde el mate en una es inevitable, o en la apertura, cuando efectúa las primeras movidas de la lucha.

Cuando un ajedrecista es más hábil que otro, puede permitirse el lujo de incurrir en algunos errores que le hagan quedar en desventaja estratégica. Puede también, en muchos casos, perder un peón y aún más, para luego hacer valer su mayor habilidad y triunfar, no por obra de la partida en sí, sino de su ingenio para plantear celadas de largo alcance a su rival, las que suelen transformarse en recursos tácticos definitivos.

Por esta causa el error en ajedrez suele ser menos grave que en las damas, por ejemplo. Cuando se practica este último juego, mucho más simple en sus formas y sus combinaciones, no es posible distraer la atención un solo instante. El error suele ser irreparable, por la misma facilidad del juego, que impide realizar tanta abundancia de combinaciones, y, sobre todo, de combinaciones sutiles.

La desventaja como fuente inspiradora

Infinidad de grandes partidas se han producido en momentos en que un bando se hallaba en desventaja, pues, impulsado por la necesidad de apelar a los grandes recursos, el jugador ideó una combinación que no sólo salvo la partida, sino que permitió incorporarla a la bibliografía del ajedrez, y en lugar destacado.

Existe, pues, un factor muy valioso en la vida del ajedrez práctico, que es el recurso táctico. Muchos le llaman celada, pero la celada es otra cosa. Celada es aquella maniobra que tiende solamente a ganar si el rival, ingenuamente, cae en la misma. Recurso táctico es una combinación por medio de la cual es posible igualmente vencer si el rival omite alguna jugada, pero que, en caso que fracase, no ofrece al adversario posibilidad alguna. Es decir, que si fracasa se convierte solo en una jugada normal y consecuente con el plan, y si triunfa, es una combinación ganadora o que permite hacer tablas una partida perdida.

Diferencia entre recurso táctico y celada

En la celada, el objeto único de la jugada es confiar en la estupidez transitoria del rival. En el recurso táctico, ésta puede permitir ganar, pero en caso de que el adversario esté atento a nuestras amenazas, la maniobra ha de ser siempre concordante con el plan general de la partida.

Y que hay en cada partida de ajedrez multitud de posiciones donde es posible que la victoria se escape por la sucesiva acción de este tipo de jugadas adversarias, es detalle que todos saben. Y aun podría afirmar que hay muchos jugadores de primera categoría, nuestros, que han hecho de este tipo de planes su verdadera fuerza. Cuando se oye decir con mucha frecuencia: "¡Qué suerte tiene fulano; siempre está inferior y luego gana !», hay que suponer que no es posible que el azar ayude tan persistentemente a una persona y menos en ajedrez. En la vida, el azar es mucho menos frecuente de lo que la gente supone. Casi siempre el llamado azar es el fruto de alguna virtud oculta de quien logra sus favores. "Hay que ayudar al azar, para que éste se acuerde de nosotros". Este debería ser el lema de los ajedrecistas, y esto es lo que justifica que algunos jugadores ganen tantas partidas teóricamente perdidas.

Factores psicológicos

Hay quienes se agrandan, precisamente cuando comienzan a estar inferiores. Necesitan de este acicate, de la urgencia de emplearse, si desean evitar la derrota, para desplegar toda su eficiencia. Estos jugadores, ante las primeras nubes de su horizonte, se multiplican, buscan afanosamente combinaciones, celadas y recursos de todo tipo, y cada jugada es una permanente amenaza para el rival. En cambio, hay multitud de ajedrecistas que juegan confiados en sí mismos, cuando están un poco mejor, y resulta que de ese desigual estado de ánimo y de esa desigual exigencia a su cerebro, gana habitualmente quien está teóricamente perdido.

Ha habido ajedrecistas que han ganado multitud de partidas perdidas, por esa virtud magnífica de agrandarse ante la adversidad. En nuestra época, Pleci, y aun el propio autor de este libro, suelen ofrecernos multitud de ejemplos de victorias en posiciones estratégicamente dudosas. En la esfera internacional, el Dr. Lasker fué un ejemplo típico de los primeros. Sus mejores partidas fueron, precisamente, aquellas en que tuvo dificultades estratégicas en los planteos, y el Dr. Tarrasch y el austríaco Schlechter fueron ejemplo de los segundos, ya que hay infinidad de partidas de estos grandes maestros en que la victoria se les escapó por efectos de la menor intensidad del esfuerzo mental, precisamente cuando más segura parecía la misma.

Por qué decae la eficiencia

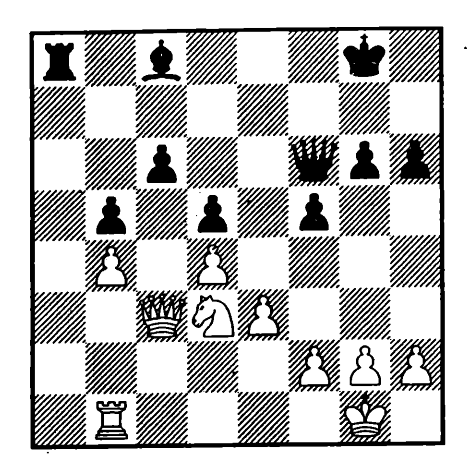
Esto suele suceder a todos aquellos jugadores que asignan a los planteos, con justa razón, la importancia definitiva del ajedrez. Una vez conseguida una posición decididamente favorable, creen que ha terminado la misión de la partida y esperan recoger los beneficios del mejor planteo, sin nuevos esfuerzos tan sutiles. Y la gruesa realidad, en un accidente táctico de inferior dignidad técnica, pero desgraciadamente tan importante para la victoria —que es el defecto del ajedrez como arte— como lo primero, hace que se malogren los bordados estratégicos de quienes lograron ventaja en la apertura.

Para amenizar estas afirmaciones daremos algunos ejemplos de posiciones determinadas y mostraremos más tarde algunas partidas aleccionadoras. Se verá la importancia del recurso táctico y se tratará de infiltrar en el ánimo del aficionado bisoño, y aun de aquel que presume de erudito, que nunca está ganada una partida de ajedrez y que la única realidad absoluta es el mate o el abandono del rival, dado que hasta ese momento es peligrosa toda atenuación del esfuerzo mental y de la concentración.

Un recurso táctico oculto que fracasa

Ahora daremos una posición en la que un bando se encuentra estratégicamente perdido, sin recursos, por graves deficiencias de planteo; pero como tiende, no obstante, un lazo, que más que celada, por su alcance y por ser a pesar de todo lo mejor técnicamente, adquiere la jerarquía de recurso táctico. Ya hemos dicho que celada es aquella trampa que sólo es eficaz cuando el rival se equivoca, y recurso táctico aquel que, entrañando para el adversario riesgos parecidos, no agrava en lo más mínimo la posición existente, y aun favorece la situación general. En una partida jugada entre Grau y Bauer, en el Torneo Mayor de 1926, se llegó a la siguiente posición después de la jugada 30 de las piezas blancas, que conducía el primero. *(Véase el diagrama siguiente)*

En esta posición se puede afirmar que las negras están absolutamente perdidas. La razón es clara: tienen sus peones mal colocados, llenos de debilidades. Además, el alfil está encerrado y el caballo blanco amenaza situarse en e5 o



c5. Se proyecta, por otra parte, jugar ♖a1, cambiando las torres para filtrarse con la dama dentro del juego rival, y, luego de ♘e5, decidir rápidamente la lucha.

Bauer se percata de esto e inicia una maniobra impecable dentro de lo reducido de sus posibilidades, que encierra asimismo un recurso táctico de primera calidad, pues esconde sus propósitos tras de una tentadora posibilidad que se le brinda a las blancas. El negro jugó:

30. .... f4!

Entrega un peón, no por cierto para tender ninguna celada, sino para darle acción al alfil de c8 y para abrirle brechas a su dama sobre el peón de f2 enemigo, que será atacado después por la torre desde a2. Todo esto es un fuego artificial, pero es necesario proceder con cautela, máxime si se sabe el grado de recursos tácticos que brinda el ajedrez.

31. ♘e5!

Lo mejor. Si las blancas capturan la presa mediante 31. ♘xf4, seguiría 31. .....g5; 32. ♘d3, ♗f5!, seguido de ♗xd3, eliminando el poderoso caballo, que es la base de las esperanzas legítimas de triunfo que tienen las blancas, y, más tarde, de ♖a2, con final difícil a pesar del peón de más. Como se ve, el avance de peón no es una celada, sino una maniobra táctica valiosa. Si contra 31. ....., g5, en lugar de 32. ♘d3 siguiera 32. ♘e2, entonces 32. ....., ♖a2; 33. ♖e1, ♗g4; 34. f3, ♗h5 y la victoria es difícil.

31. .... fxe3!

Especulando con la rutina.

Y en este momento la jugada normal, de no existir un detalle táctico oculto, sería simplemente 32. fxe3, que tendría la doble amenaza de ♕xc6 o ♖f1, con ataque irresistible. Esta es la verdad estratégica, y fácilmente pudieron las blancas dejarse encandilar por la sugestiva bondad de esa maniobra, pero la desconfianza les hizo analizar con cuidado, y comprobaron que esa tentadora jugada habría permitido a las negras empatar de magnífica manera. ¡El artero recurso táctico escondiéndose tras la sobria maniobra posicional! Que es lo que lo diferencia fundamentalmente de la celada.

32. ♕xe3!

Si, en cambio, 32. fxe3, que es lo aparentemente mejor por la amenaza fuerte de ♖f1, apoderándose de la línea abierta y rechazando a primera vista todas las amenazas, seguiría: 32. ....., ♖a2; 33. ♖f1, ♖xg2+!!; 34. ♔xg2, ♗h3+!!; 35. ♔xh3, ♕xf1+; 36. ♔g3, ♕g1+; 37. ♔f4, ♕f2+; 38. ♘f3 (única para evitar las tablas por perpetuo), g5+; 39. ♔e5, ♕xf3, y las blancas sólo pueden aspirar a empatar por la fuerza de los peones negros del ala rey.

32.	♖a2
33. ♖c1	♗f5
34. ♘xc6	

No 34. ♖xc6, a causa de 34. ....., ♕xc6! seguido de ♖a1+, con mate inevitable.

34.	♕g5
35. ♘e7+	♔f7
36. ♘xf5	gxf5
37. ♖c7+	(1-0)

Si 37. ..., ♔f8; 38. ♖c8+, seguido de ♕e8+ o ♕e5+, con mate inevitable.

En este final hemos visto un magnífico recurso táctico fracasado, pero no por ello menos valioso. Muestra hasta qué grado es necesario desconfiar siempre de las intenciones del enemigo, y cómo, por causa del olvido de esta verdad tantas veces repetida, se pueden perder partidas ganadas estratégicamente: la eterna lucha entre los propósitos más firmemente concebidos en la vida, con los accidentes que se oponen a cada paso a los designios del hombre.

CAPÍTULO VII

CÓMO SE IDENTIFICAN TÁCTICA Y ESTRATEGIA

Hemos visto el recurso táctico gravitando en la suerte de partidas aparentemente definidas y en otros casos obligando a jugar con suma cautela para no malograr la tarea de toda una velada. Veremos ahora este tema en un plano de mayor jerarquía. Lo estudiaremos, no ya como recurso para remediar situaciones desagradables, sino para quebrar sólidas resistencias.

Observaremos cómo de la hábil maniobra táctica, de la sutileza de este tipo, surgen planes decisivos. Y de esta suerte se verá de qué íntima manera la táctica está vinculada a la estrategia del juego, y lo profundamente difícil de la primera cuando alcanza jerarquía de maniobra.

Muy a menudo en la partida se plantea el jugador la siguiente reflexión "Yo estoy mejor, poseo ventaja en espacio, domino columnas, pero ¿cómo hago para ganar?" Y a medida que observa con atención el juego, comprende que la dificultad para forzar la lucha aumenta, que sus piezas no pueden penetrar en el campo enemigo y que el plan estratégico, medular de la lucha, no se puede llevar a cabo porque alguna pieza adversaria, a menudo sin que el rival mismo se percate, lo impide.

La base de los planes tácticos

En estas posiciones se hace necesario apelar a la maniobra táctica. Hay que tratar de desalojar la pieza rival que incomoda y reducir el horizonte de la lucha. Ya no se trata de llevar a cabo el plan general, sino simplemente de combatir un detalle del juego enemigo, para, una vez librado ese obstáculo, proseguir con el plan ganador.

Este es el detalle táctico identificado con la estrategia. Pero, a menudo, no es fácil llevar a efecto el plan lateral de la lucha. No es posible lograr el propósito de sacar una pieza de ciertas posiciones sin apelar a maniobras largas que llegan a confundirse con el plan mismo de la lucha, pero esto es sólo para las vistas poco afinadas. Es posible afirmar que en todas las posiciones favorables hay recursos tácticos que permiten aumentar la ventaja estratégica, aun cuando a menudo es muy difícil hallarlos.

CÓMO LE GANÓ NIMZOVICH A RUBINSTEIN

Estos planes intermedios son tanto más fuertes cuanto más ocultos. Hay maestros, y han existido otros, dotados de una habilidad extraordinaria para descubrir este tipo de jugadas. Se trata, en todos los casos, no de jugadas de combinación, sino de maniobras posicionales sutiles y bonitas; prueba de ello la dará el siguiente ejemplo, que es, por cierto, muy expresivo:

BLANCAS: NIMZOVICH

NEGRAS: RUBINSTEIN

1. c4 c5
2. ♘f3 ♘f6
3. ♘c3 d5

Con este atrevido avance las negras buscan una lucha de juego abierto. A primera vista la jugada es inobjetable, pero es posible afirmar que las posiciones abiertas favorecen más a las blancas que a las negras en todos los planteos, ya que la ventaja en "tiempo", que poseen, es un poderoso factor para lograr superioridad en desarrollo. Por esta causa la jugada merece algunos reparos y la partida misma lo mostrará.

4. cxd5 ♘xd5
5. e4

Y ahora es Nimzovich el que juega valientemente. Lo vemos dejándole un "hole" en d3 en su deseo de ganar tiempos y especular con la situación del caballo adversario de d5. Esta maniobra ya merece ser adentrada en el tema que estamos tratando, pues su ventaja y desventaja se fundan en la solidez de algunos detalles tácticos.

En principio el avance es perfecto, ya que se amenaza seguir con d4 abriendo el juego decididamente y logrando ventaja en "tiempo y espacio", o sea en desarrollo y terreno. Pero la jugada que sigue, por medio de un detalle del tipo que nos ocupa, troncha ese plan y obliga a Nimzovich a combatir a su rival con otra maniobra de este tipo, que es un intermedio entre la celada y el plan, pero que se identifica más con lo último.

5. .... ♘b4

Un problema difícil

Evidentemente sería inferior 5. ....., ♘xc3, porque permitiría 6. bxc3 y se llevaría un peón del flanco al centro, lo que siempre es una ventaja. Además se habrían dado tres saltos con el caballo para cambiar una pieza que sólo se ha movido una vez, y esto se traduciría en la pérdida de dos tiempos muy importantes.

La jugada del texto tiende a evitar 6. d4, que es la maniobra estratégicamente perfecta, por el detalle accidental de 6. ....., cxd4; 7. ♘xd4, ♕xd4; 8. ♕xd4, ♘c2+, seguido de 9. ....., ♘ xd4.

Se plantea así a las blancas, por obra de ese detalle táctico, un problema estratégico grave. No pueden ejecutar el plan rutinario y lógico de d4, desahogando sin retaceos la posición, por el accidente fortuito del jaque en c2, y esto obliga a Nimzovich a buscar una maniobra un tanto torturada cerebralmente, retorcida, pero ingeniosa, que plantea el mismo problema a Rubinstein.

6. ♗c4! e6

Rubinstein no ha querido entrar en la tentadora oferta de las blancas. Ha visto que si bien hacía perder el enroque a su rival, seguía danzando con el caballo y a la postre quedaría con una posición perdida, y, lo que es más grave, permitiendo d4 de las blancas. Veamos: Si 6. ....., ♘d3+; 7. ♔e2!, ♘f4+; 8. ♔f1, seguido de d4! (el plan estratégico). Si para impedirlo, nuevamente ♘d3, entonces ♕e2, seguido de ♕e3, y d4. Más interesante habría sido la maniobra si en lugar de 7. ....., ♘f4; las negras jugaran 7. ....., ♘xc1+. Entonces se tendría gran ventaja mediante 8. ♖xc1, ♘c6; 9. ♗b5!, ♗d7; 10. ♗xc6, ♗xc6; 11. d4 (siempre el plan central se realiza), cxd4; 12. ♕xd4, ♕xd4; 13. ♘xd4, etc.

Si 11. ....., e6; 12. d5, exd5; 13. exd5, ♗d7; 14. ♖e1, etc.

Como se ve, la maniobra de Nimzovich para poder realizar d4 es tácticamente excelente. Pero veremos cómo se ingenia Rubinstein para impedirla.

7. O-O ♘8c6
8. d3

Y las blancas tuvieron que jugar d3 y no d4, como se lo proponían. Pero para evitarlo las negras se han puesto en dificultades, pues ahora están amenazadas de a3 y luego ♗xa6, lo que las obliga a jugar ♘d4, y a que desaparezca la debilidad del peón de d3 blanco por la acción del peón negro que se colocará en d4.

8. .... ♘d4
9. ♘xd4 cxd4

Malo sería 9. ....., ♕xd4, por 10. ♘b5, ♕e5; 11. ♕g4, h5; 12. ♕f4.

10. ♘e2 a6
11. ♘g3 ♗d6

No sería bueno ahora 11. ....., ♗ e7; por 12. ♕g4, O-O; 13. ♗h6, ♗f6; 14. ♗xg7, ♗xg7; 15. ♘h5. Se ve así cómo las amenazas de corte puramente táctico van creando problemas estratégicos al bando negro.

12. f4 O-O

13. ♕f3 ♔h8
14. ♗d2 f5
15. ♖ae1 ♘c6

VENTAJA TEÓRICA, PERO...

Es evidente que las blancas están estratégicamente mejor. Tienen todas las piezas en juego, dominan importantes puntos del tablero, y además las negras tienen su alfil dama sin juego y entorpeciendo la posición. Pero el camino es aún muy difícil.

16. ♖e2 ♕c7
17. exf5!

Las blancas no han caído en la tentadora oferta de e5, que si bien habría consolidado la situación central, hubiera dejado libre la diagonal h1-a8, que después de ... ♘d8, ...b5 y ...♗b7 quedaría a merced de las negras.

17. .... exf5
18. ♘h1!

Las blancas comienzan sus sutilezas tácticas. Antes de iniciar ningún plan definitivo, quieren mejorar la situación del caballo y colocarlo en h3 para poder ir luego a g5. Una vez amenazado esto, vendrá lo segundo: extirpar el alfil rey negro, que es la pieza menor más eficaz de las negras en esta posición, porque puede actuar sobre los cuadros fuertes de g5 y e5, y además impedir que el dominio de la columna rey que ejercen las blancas se transforme en torre en séptima, como sucede siempre.

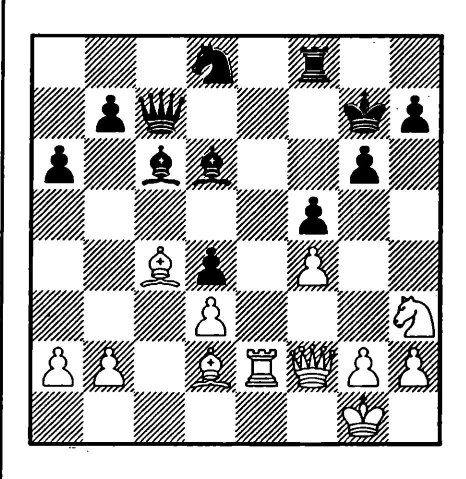
18. .... ♗d7
19. ♘f2 ♖ae8
20. ♖fe1 ♖xe2
21. ♖xe2 ♘d8

Mala sería la jugada estratégicamente inobjetable 21. ....., ♖e8 por la réplica táctica ♕d5, que impediría ... ♖xe2 por la amenaza de ♕g8++. Una vez más los detalles gravitan en el curso estratégico de la lucha.

22. ♘h3 ♗c6

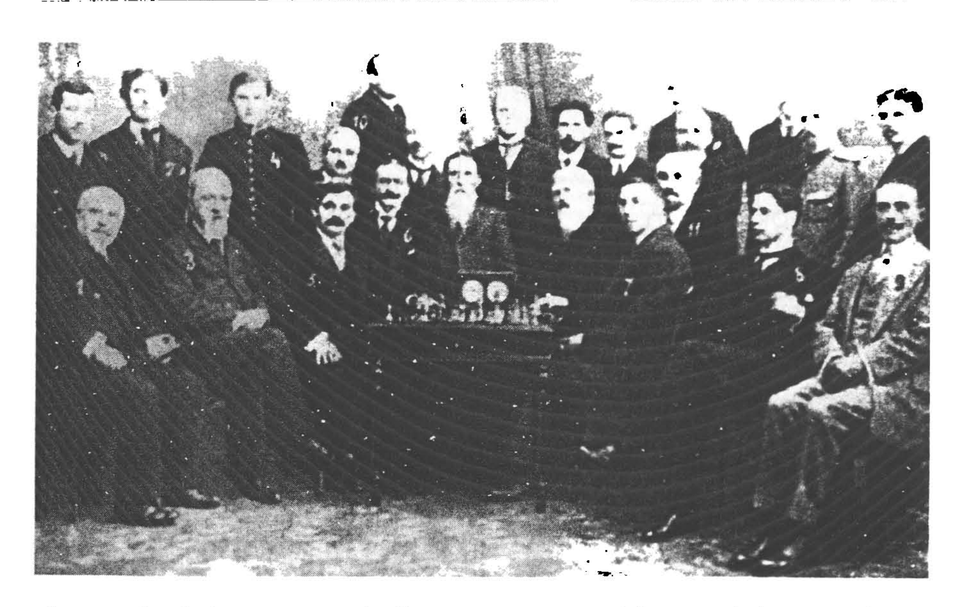
Tampoco sería suficiente ahora 22. ....., ♖e8 (es necesario siempre impedir que el rival domine las columnas abiertas); por 23. ♕h5, ♖xe2; 24. ♘g5, h6; 25. ♕g6, hxg5; 26. ♕h5++. Como se observa, con amenazas indirectas Nimzovich logra asegurarse la fiscalización de la columna abierta.

23. ♕h5 g6
24. ♕h4 ♔g7
25. ♕f2!!



MAGNÍFICA MANIOBRA TÁCTICA

Esta finísima jugada encierra una sutil maniobra táctica que ha de per-



Nimzovich y Rubinstein entre los fuertes participantes del torneo de San Petersburgo de 1914. Vemos entre ellos a Gunsberg, Marshall, Blackburne, Alekhine, Lasker, Tarrasch, Rubinstein, Capablanca, Janovski, Nimzovich y Bernstein

mitir a las blancas hacer valer el dominio de la columna rey. Se trata de una diversión central, que aparentemente tiene el propósito de sacar provecho de la situación del peón de d4, aislado, pero que en realidad sólo pretende radiar el alfil rey negro de su situación actual, para poder colocar la torre en séptima. Bajo la grosera amenaza de ganar un peón, se encierra un propósito recóndito que ha de permitir seguir adelante con el plan estratégico central, detenido hace varias jugadas.

25. .... ♗c5

Malo sería 25. ....., ♕b6 por 26. b4, seguido de ♗c3.

26. b4! ♗b6
27. ♕h4!

Y las blancas han logrado sutilmente su artero propósito. El alfil rey negro ha quedado radiado y ahora nada puede impedir que el plan estratégico central, que es colocar la torre o la dama en e7 o en e5, siga adelante. La partida está definida estratégicamente, por obra de la hábil maniobra táctica anterior.

27. .... ♖e8
28. ♖e5 ♘f7
29. ♗xf7 ♕xf7
30. ♘g5! ♕g8
31. ♖xe8 ♗xe8
32. ♕e1!

Y TODO SE DERRUMBA

Y ahora la dama, reemplazando a

la torre en el dominio de la columna abierta, definirá la lucha merced a la pobre acción defensiva del alfil rey. Si esa pieza estuviera en d6, custodiando los cuadros e5 y e7, sería poco menos que imposible la victoria blanca.

32. .... ♗c6
33. ♕e7+ ♔h8
(si 33. .... ♔h6, 34. ♘e6, etc.);
34. b5!

Todavía un chiste táctico. Para rematar más rápidamente la partida, Nimzovich entrega un peón que ha de permitir que su alfil entre a actuar decididamente por vía b4 y f8. Probablemente ganaría de otras maneras pero esto es más enérgico.

34. .... ♕g7

Si 34. ....., axb5; 35. ♘e6!, h5 (única); 36. ♕f6+, ♔h7; 37. ♘g5+, ♔h6; 38. ♗b4, h4; 39. ♗f8+, ♔h5; 40. ♘f7, g5; 41. h3, ♕g6; 42. ♕h8+, etcétera.

35. ♕xg7+ ♔xg7
36. bxc6

y pocas jugadas más tarde Rubinstein abandonó.

Preciosa partida en la que las variaciones tácticas han sido mucho más importantes que el plan general de la lucha, si bien ambos factores se llegaron a identificar para crear una obra maestra.

CAPÍTULO VIII

LA TÁCTICA ES LA BASE DEL AJEDREZ

Seguiremos desmenuzando el mismo tema, ya que en él se encierra todo el secreto de juego. Aquel que no sea un gran táctico no puede ser un gran ajedrecista. Podrá comprender estratégicamente el juego, podrá saber antes que nadie cuál es el verdadero norte de la lucha y tendrá una concepción precisa del camino de la victoria en líneas generales, pero no logrará triunfar casi nunca, ya que para llevar a feliz término un plan general en el ajedrez, como en la guerra, hace falta que haya ejecutantes de primera calidad que logren salvar los aparentemente minúsculos pero poderosos factores de detalles que se oponen a la verdad práctica de los planes.

Muchas veces el maestro tiene la idea precisa de la victoria. Está mejor y sabe, con una anticipación extraordinaria a los acontecimientos, dónde debe definirse el combate. Maniobra así desde temprano con ese norte, pero su clara visión le muestra que el accidente de un detalle de la configuración del frente enemigo le impedirá llevar a cabo la maniobra estratégica fundamental. Entonces se inicia el artero recurso táctico, que sólo tiene el aspecto de una escaramuza sin importancia, pero que en realidad es indispensable para el triunfo de todo el plan. Son detalles que han gravitado en la vida del ajedrez desde que éste existe y que, llevados a la estrategia militar, han provocado más de un descalabro incomprensible. En la partida Nimzovich-Rubinstein observamos esto de una manera difícil de repetir, cuando, intrascendentemente en apariencia, Nimzovich obligó a que un alfil rival cambiara de lugar. El desplazamiento provocado de esta valiosa fuerza enemiga a una posición que semejaba tan buena como la anterior, debilitó el centro adversario, y bien es sabido que, si es posible a menudo neutralizar los efectos de la rotura de un flanco, muy difícil resulta evitar las consecuencias desastrosas del resquebrajamiento de la solidez central.

Ahora observaremos algunas filigranas tácticas de Nimzovich, quien fue, sin duda, el más sutil de los ajedrecistas en este aspecto de la lucha. Solamente a esta habilidad suya para complicar la estrategia de la partida, para dar mucho más valor a las jugadas, a los detalles que a la unidad estratégica, se debió su extraordinario prestigio. De esta suerte probó que en el terreno de la práctica fracasan con gran frecuencia los más sesudos estrategos del ajedrez.

ALARDE TÉCNICO DE NIMZOVICH

Bajo el título por cierto sugerente de "Fantasía moderna sobre un tema de Chigorin", que más parece de una obra musical que de un estudio ajedrecístico, Nimzovich dió a conocer hace varios años una serie de variantes sin base estratégica alguna, pero de una hermosa concepción táctica que justifica el calificativo de "fantasía" de su autor.

Veamos:

1.	d4	f5
2.	c4	♘f6
3.	♘c3	d6

Esta jugada es estratégicamente un error. Debilita la diagonal a2-g8 y además choca con el principio casi infalible que nosotros hemos establecido, que aconseja no avanzar los peones separados entre sí por una columna, dejando retrasado el del medio. Si se pudiera jugar e5, más tarde, se justificaría, pero ya veremos lo difícil que resulta hacerlo normalmente. Y una vez cometido el error, debilitada estratégicamente la posición en el planteo, sólo queda confiar en los recursos que brinda la táctica para confundir al adversario.

4.	♘f3	♘c6
5.	♗f4	

Las blancas han impedido, en apariencia, la jugada e5, que restablecería la unidad estratégica del frente negro de peones. Ahora, el segundo jugador no efectuará e5 y ese peón retrasado creará dificultades estratégicas fundamentales, pues no permite desarrollar normalmente las piezas. Y como es necesario reaccionar, siguen las diversiones tácticas de las negras.

5.	....	h6

Continúan las jugadas de iniciativa, pero que en realidad de nada sirven para la unidad estratégica del planteo, por efecto de lo forzado y anormal del plan iniciado en la movida 3. de las negras.

6.	h4	♘g4

7. d5 ♘ce5

En el terreno de la confusión táctica

En este momento las blancas, un tanto mareadas por el confuso planteo, en lugar de seguir normalmente con 8. e4, que les habría dado la mejor partida sin sobresalto, se dejaron atraer por el canto de sirena de las sutilezas tácticas, tan bonitas, pero tan peligrosos, y jugaron, en cambio:

8. ♗xe5 dxe5
9. e4 e6!

Con la formidable amenaza de ♗c5, especulando con que las blancas han cambiado su mejor alfil, lo que deja débiles sus cuadros negros.

10. ♘h2

Y las blancas, que se han percatado del error estratégico de 8. ♗xe5, tratan de remediar sus males mediante maniobras tácticas tan difíciles como artificiosas.

10. .... ♕xh4

La estrategia sigue olvidada

Las negras caen en la trampa atraídas por la posibilidad que brinda el caballo, aparentemente inmovilizado. En cambio, mediante la jugada estratégicamente inobjetable de 10. ....., ♘f6; habrían quedado con una partida perfectamente aceptable, por imperio de la confusión blanca en el terreno táctico, al jugar 8. ♗xe5? Ahora, en cambio, mediante el sacrificio de calidad, queda la dama negra fuera de juego y las blancas logran nuevamente asumir la iniciativa Han triunfado, pues, tácticamente, pero no estratégicamente, luego de:

11. ♘xg4 ♕xh1
12. ♘xe5

con mejor partida a pesar de la calidad de menos, por la situación inocua de la dama de h1 que ha quedado radiada de la posición. Las amenazas son: 13. ♘g6, seguido de exf5 - ♕e2+ y O-O-O, con posición ganadora, y también 13. ♕a4+, con varias amenazas de jaque doble, y la estratégicamente muy importante de O-O-O, también decisiva.

La controversia de dos tácticos

Esta partida, jugada entre Nimzovich y Möller, dió lugar a una serie de estudios y de sutilezas tácticas que culminaron en la partida por correspondencia

entre Nimzovich y el famoso analista danés Dr. Krause, que se desarrolló así:

1.	d4	f5	5.	♗f4	h6
2.	c4	♘f6	6.	h4	♘g4
3.	♘c3	d6	7.	d5	
4.	♘f3	♘c6			

En este momento, exactamente igual al de la partida anterior, el Dr. Krause, consecuente con la idea estratégica que podría dar justificativo al plan negro, optó por entregar un peón, con tal de poder realizar la jugada liberadora ...e5, y jugó así:

7. .... e5!?

Jugada sutil que muestra cómo seguir siempre con el plan estratégico central es el mejor recurso en los planteos, aun, como en este caso, cuando el hacerlo pueda costar un peón. En cambio, las piezas negras en las columnas abiertas han de jugar eficazmente y eso bien vale un peón.

8. dxe6

Si 8. dxc6, exf4; 9. cxb7, ♗xb7; 10. ♕d4, ♕d7!; 11. ♕xf4, ♗e7; seguido de ...♗f6, con excelente juego a pesar de la desventaja de un peón. Sin embargo, 8. dxc6, es la jugada lógica y la mejor.

8. .... ♗xe6
9. g3

Y ahora son las blancas las que no se resignan al equilibrio estratégico, que ha quedado restablecido luego de ...e5 de las negras y la ganancia del peón y tratan de confundir al negro mediante sutiles maniobras tácticas. Con 9. e3, la igualdad sería evidente.

9. .... ♗xc4

Con 9. ....., ♗e7; las negras habrían completado su desarrollo y habrían mantenido una excelente posición. En cambio, ahora, atraídas por la posibilidad de ganar el peón, llevan la partida nuevamente por el escabroso sendero de la táctica pura, en la que Nimzovich era maestro consumado.

Las sutilezas de Nimzovich

10. ♘d4 ♕d7
11. ♗h3!

Idea finísima que muestra la influencia de los detalles tácticos. Las negras debieron jugar, para evitar debilitar más su configuración de peones del ala rey, 11. ....., ♘xd4; para seguir si 12. ♕xd4 con 12. ....., ♗e6, con ventaja para las blancas, en desarrollo, pero no muy clara de hacer valer. En cambio, Krause juega mecánicamente, apoyando el peón para cortar la maniobra de 12. ♘xf5; seguido de e4, pues no desea que la dama adversaria se coloque sólidamente en d4. Pero veremos cómo no sólo no lo evita, sino que aumenta la fuerza de esa amenaza.

11.	g6
12. ♗g2!!	

Y aquí vemos un típico caso de maniobra táctica feliz, que sirve para aumentar la fuerza del plan general de la partida. Nimzovich quería seguir con ♘xc6 y luego ♕d4. Eso era fuerte antes, pero relativamente poco eficaz, especialmente por el peón de menos. En cambio, ahora se ha producido la debilidad de la gran diagonal, por el avance del peón caballo rey provocado por la traidora maniobra del alfil, que fue agresivamente a h3 para retornar luego a la diagonal normal, perdiendo un tiempo, pero creando un cáncer decisivo en el juego negro.

12.	d5
13. ♘xc6	bxc6
14. b3	♗a6
15. ♖c1	♗c5

Es necesario evitar la maniobra de sacrificio de 16. ♘xd5. Y para lograrlo las negras, ya debilitadas, deben atacar con una pieza carente de apoyo, lo que acentuará las complicaciones, pues Krause gana, en cambio, un tiempo importante.

16. O-O g5!

Buscando el contraataque antes que las blancas impongan la más armónica situación de sus piezas.

17. ♘xd5!

Y ahora las jugadas deshilvanadas que han realizado las negras en mérito a sus diversiones tácticas del planteo, y luego por imperio de las sutilezas del mismo tipo de las blancas, llevan la partida a un terreno reñido con todo principio estratégico, pero de una deliciosa belleza.

17.	gxf4
18. ♖xc5	O-O-O !!

(sorprendente y eficaz)

19. ♖xc6	♗b7	23. ♘xc6	♖d2
20. ♕c2	♗xc6	24. gxf4	♔b6
21. ♕xc6	♕xc6	25. a4	♖xe2
22. ♘e7+	♔b7	26. b4	

Con una posición más o menos compensada en opinión de Nimzovich, ya que hay un peón a cambio de calidad y una posición de rey negro no del todo satisfactoria. Pero tácticamente no se ha logrado triunfar ni sacar provecho en esta ocasión del planteo erróneo de las negras por la desventaja inicial del peón. En vista de esto, Nimzovich, ya adiestrado por la experiencia, volvió a jugar este planteo poco más tarde, y lo trató estratégicamente, sin crearse debilidades de ningún tipo, y logró triunfar en gran forma.

CAPÍTULO IX

EL ARTE TÁCTICO DE NIMZOVICH

Como dijimos en anteriores capítulos, la táctica es la vida del ajedrez; es el dinamismo, es la ejecución, es la parte práctica de la lucha, llena de azares y de obstáculos imprevistos, que hay que sortear inmediatamente. Una maniobra táctica adquiere así, a menudo, jerarquía extraordinaria y se diferencia de la celada en que tiene relación con el plan estratégico de la partida, ya que forma parte de él.

Cuando, como en el caso que ahora tratamos, se lleva la maniobra táctica al planteo, también hay una vinculación directa entre ella y el plan general, ya que por medio de la misma se trata de resolver los problemas fundamentales de la partida y dar vida a aperturas cuya razón de ser estratégica radica precisamente en el sorteo de graves riesgos de detalle en las primeras maniobras. Y para lograr hacerlo está la maniobra táctica, que en manos de Nimzovich alcanzaba jerarquía de hermosas combinaciones. Y lo que era más valioso, ni aun en medio de la enorme orquestación de esas maniobras, olvidaba nunca el maestro danés la verdadera finalidad de la lucha, ya que siempre resumía sus esfuerzos para alcanzar el camino del plan general, en el momento en que había creado al rival serias debilidades.

La segunda partida Nimzovich-Krause

Veremos ahora la partida que le ganó al Dr. Krause, después del empate registrado en el cotejo anterior, y observaremos la habilidad con que mejoró algunos aspectos de la lucha en el planteo, mediante sutilezas de gran jerarquía.

BLANCAS: NIMZOVICH

NEGRAS: Dr. KRAUSE

1. d4 f5
2. ♘f3 ♘f6
3. ♗f4

La primera alteración. En las partidas que examinamos anteriormente, Nimzovich jugó en ese momento 3. c4 y luego de 3. ....., d6; siguió con 4. ♗f4, sin lograr evitar, empero, que su rival le jugara en cierto momento...e5, entregándole un peón, pero adquiriendo, en cambio, excelentes compensaciones. En el presente cotejo, que se disputó en el torneo nórdico de maestros de 1924, el blanco hace una alteración que le permite ganar un tiempo con relación al otro plan. Y veremos cómo Krause, que no se percata de la diferencia, sigue de parecida manera y sufre una hermosa derrota. Y todo, en mérito al detalle que en realidad no altera el plan general de la lucha, ya que en cualquier otro momento se hace posible la jugada c4, que retornaría a la posición que hemos visto. Una simple trasposición de jugadas, de enorme valor táctico y también estratégico, ya que posee mayor cantidad de recursos para hacer triunfar el plan general.

3. .... d6

Krause sigue fiel al sistema anterior, creyendo que se trata de una inocua alteración de jugadas. Debió, en cambio, reflexionar con mayor amplitud y comprender que la jugada 3. ♗f4 es sólo buena en la Holandesa contra d6 de las negras. Es decir, que podía aceptarse ♗f4 como consecuencia de d6, pues tenía por objeto impedir ...e5; pero que, llevado el alfil a ese punto antes de que las negras trataran de jugar...e5, lo hábil sería desviar el plan y seguir con ...e6 o ...b6, para convertir en estéril la ahora justificada situación del alfil. En todas las otras variantes de la Holandesa, este alfil es situado, ya en g5 o en b2; y en f4 juega, en cambio, un papel excesivamente pasivo. Pero Nimzovich, que conocía el grado de testarudez de su rival, en aquella época orgulloso de su sistema de jugar ...e5, sabía también que éste no repararía en detalles y seguiría con su plan.

4. e3 h6
5. h4 ♘c6
6. d5

Como se ve, la partida tiene gran similitud con la anterior y la trasposición de jugadas parece sin importancia. En la que vimos en el capítulo anterior, las blancas hicieron esta jugada contra el mismo planteo de las negras cuando tenían el peón en c4 y el caballo en c3, pero, en cambio, no habían jugado e3. Las negras sólo ofrecían, como alteración, la colocación del caballo rey en g4. En esencia pues, el plan estratégico de la apertura era el mismo. Sólo ofrece ahora diferentes tácticas que veremos cómo alteran los acontecimientos y muestran

hasta qué punto era de sutil y ladino el extraordinario campeón báltico.

6. .... e5

Fiel a su plan central, Krause juega igualmente e5. Veremos aquí cómo es de grave este propósito de creer sólo en las verdades estratégicas de una idea, sin tener en cuenta los detalles tácticos que surgen de las más insignificantes alteraciones de jugadas.

7. dxc6!

Pero hay un detalle oculto

Y ahora es buena la captura de dxc6, por el detalle valioso de que es posible seguir con ♗b5, lo que antes no era practicable por la acción del peón de c4, que lo impedía. En este detalle, fácil de ver en este momento, pero difícil de captar al hacerse la tercera movida, estriba la sutileza táctica de Nimzovich, pues en realidad es sólo un eslabón del plan general que se ha trazado, pero eslabón poderoso.

7. .... exf4
8. ♗b5!

Y no 8. cxb7, por 8. ....., ♗xb7; 9. exf4, ♕xe7+; 10. ♗e2, ♗xf3; 11. gxf3, triplicando el peón "f" y aislándolo completamente, lo que compensa sobradamente la desventaja de un peón.

8. .... b6

Y como el momento es magnífico para las divagaciones tácticas, mostraremos un estudio de Krause y la magnífica refutación de su rival. Afirmó Krause, después de la partida, que la jugada justa de las negras era en este momento: 8. ....., ♔f7; seguido de 9. exf4, ♕xe7+ (no 9. ....., ♕e8+ por 10. ♘e5+!!, seguido, si 10. dxe5, de 11. cxb7, ganando); 10. ♕e2, ♕xe2+; 11. ♔xe2, bxc6; 12. ♗xc6, ♖b8, con buena partida.

Esto es exacto, pero las blancas, según Nimzovich, habrían jugado así: 8. ....., ♔f7; 9. O-O, fxe3; 10. ♘e5+, ♔g8; 11. fxe3, d5!; 12. ♕d4 (impide ...♗c5), b6; 13. b4, ♗d6; 14. ♘bd2, y el blanco está muy superior. Como se ve, mediante la triquiñuela táctica de 10. ♘e5+, las blancas lograrían igualmente ganar el juego.

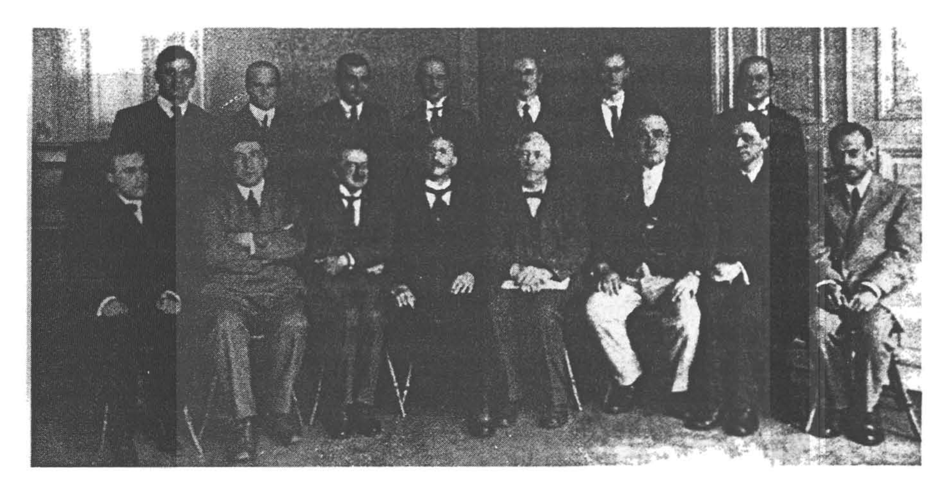
9. exf4 d5!
10. O-O ♗c5
11. g3 ♘e4
12. ♔g2 g5

La mejor perspectiva para las negras es este ataque que también se produjo en la partida que vimos en el capítulo precedente. Como se ve, el plan estratégico de las negras es siempre el mismo. No habría sido tan bueno 12. ..... ♕f6, primero, a causa de c3, seguido de ♘d4.

13. ♘e5 O-O

El Dr. Krause recomienda aquí 13. ....., g4, para impedir de esa manera 17. ♕h5+ de las blancas. Pero esto se desbarata tácticamente mediante 14. ♘d7!, d4; 15. b4, ♗xb4; 16. ♕xd4, capturando el debilitado peón dama negro.

14. hxg5



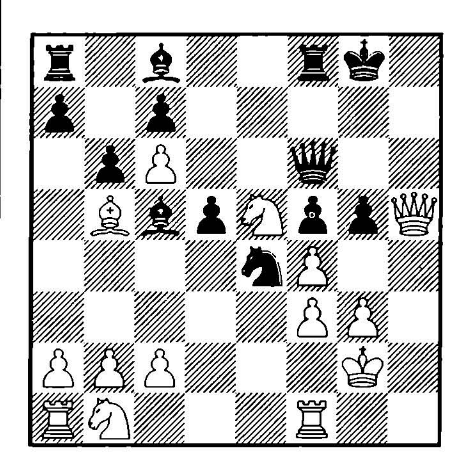
Vemos aquí al gran maestro Nimzovich junto a los participantes del torneo de Gotemburgo en 1920. Sentados de izquierda a derecha: Bogoljubow, Rubinstein, Tarrasch, Mieses, Anderson (de la organización del torneo), Marco, Maroczy y Nimzovich. Parados de izquierda a derecha: Kostich, Möller, Reti, Tartakower, Selesniev, Breyer y Spielmann.

La polémica

Esta jugada fue objeto de una polémica agria entre ambos maestros. Krause afirmaba que la mejor movida de las blancas era 14. f3, en lugar de la del texto, y daba un análisis, cuya carencia de solidez Nimzovich demostró. Pero más tarde este último probó cómo en realidad también ganaba con esa jugada, pero mediante una serie tan hermosa de maniobras tácticas que no resistimos a la tentación de reproducirlas:

14. f3, ♘d6; 15. ♕xd5+, ♔h7; 16. hxg5!! (única forma de ganar, y no con la jugada de Krause: 16. ♘c3), ♘xb5; 17. ♘c3!!, ♕xd5 (si 17. ....., ♘xc3 seguiría 18. ♖h1 entregando la dama, pero dando mate); 18. ♘xd5, hxg5; 19. ♖h1+, ♔g7; 20. ♖h5, ♖g8; 21. ♖ah1, ♗e6; 22. ♖h7+, ♔f8; 23. ♘d7+, ♗xd7; 24. cxd7, ganando fácilmente.

14.	hxg5
15. ♕h5	♕f6
16. f3!	



Y la broma ha terminado, según la expresión de Nimzovich al comentar esta partida. Ahora, terminado el momento de las maniobras tácticas

por medio de las cuales se logró debilitar el enroque adversario y dominar la columna "h", se hace necesario eliminar el poderoso caballo de e4, para poder seguir con el desarrollo normal del caballo dama, y luego actuar con la torre, ya en la columna "h" o en la "e". Los peones negros están muy avanzados y son por lo tanto débiles, y los alfiles, especialmente el alfil dama negro, nada tiene que hacer por la obstrucción de los propios peones y la necesidad de apoyar al débil peón ded5. Esta jugada de las blancas es el último eslabón de la serie de maniobras tácticas, y para llevarlo a cabo, Nimzovich debió desechar graves riesgos aparentes de este tipo. Veamos: 16. f3, gxf4; 17. fxe4, ♕xe5; se desbarata mediante 18. ♘c3! con la ganancia del peón alfil. Ejemplo: Si 18. ....., ♖f7; 19. ♖xf4; ♖h7; 20. ♖g4+ ♔h8; 21. ♕xh7+!, y mate a la siguiente. No habría, pues nada mejor que 19. ....., ♗e6; en lugar de 19. ....., ♖h7; si 19. ....., ♗e6, seguiría 20. exf5, ♗xf5; 21. ♖h1, ♗e4+; 22. ♘xe4, ♕xh5; 23. ♖xh5, ♖xf4 (si 23. ....., dxe4, 24. ♗xc4!) 24. ♘xc5, ♖b4; 25. ♘a6, ♖xb5; 26. b4!, ganando, y no 26. ♘xc7, a causa de 26. ....., ♖xb2; 27. ♘xa8, ♖xc2+; 28. ♔xf3, ♖xa2, ganando luego el caballo, lo que llevaría a un empate. Como se ve, la última serie de maniobras tácticas ha sido magnífica.

El último acto

Y ahora, terminada la lucha por la conquista de posiciones, de escaramuzas laterales y diversiones tácticas, se entra en la fase medular de la partida, que es la orientación de la lucha por las vías azarosas de la estrategia pura, en la que, por agotamiento del rival, no son posibles las desviaciones.

16.	♘d6
17. ♘c3	♗e6
18. fxg5	♕xe5
19. ♕g6+	♕g7
20. ♕xe6+	♕f7
21. ♕xf7+	♔xf7
22. ♗d3	♗d4
23. ♘xd5	♗xb2
24. ♖ae1	♖ae8

Evita ♖e7+

25. ♘xc7	♖xe1
26. ♖xe1	♖c8
27. ♘d5	♖xc6
28. ♖e7+	♔g6
29. ♘f4+	♔xg5
30. ♖e6	♗f6
31. c4	(1-0)

Las negras abandonaron por no poder efectuar ninguna jugada que no pierda una pieza, después de terminar las movidas posibles del peón "a". Una magnífica sinfonía de "zugzwang".

Hemos visto una partida tan agradable en su ejecución como en sus variantes de estudio, que muestra hasta qué punto se vinculan los accidentes tácticos de los planteos con la estrategia medular, y cómo se complementan.

CAPÍTULO X

LA TÁCTICA COMO RECURSO SALVADOR

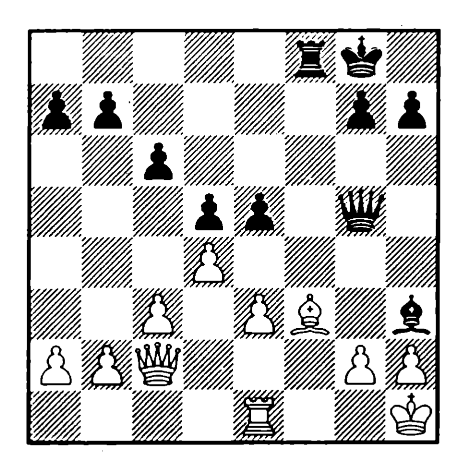
Hemos visto, a través de una serie de ejemplos, lo difícil que resulta llevar a feliz término los planes generales de la victoria y observamos cómo la maniobra táctica de corto alcance, esa sucesión de pequeñas combinaciones para resolver minúsculos problemas accidentales de la partida, es la médula misma de la lucha y la base del éxito del plan estratégico.

Se trata, en realidad, de mostrar cómo vive y palpita una partida de ajedrez y los obstáculos que hay que salvar para adjudicarse partidas estratégicamente ganadas. Hemos visto la variedad de recursos que existe para salvar derrotas, a poco que quien conduzca el ejército victorioso no acentúe su atención a medida que los acontecimientos le son favorables. En la guerra, la historia nos habla de victorias malogradas por el encandilamiento de los sentidos que tuvieron militares magníficos al borde de su triunfo. La satisfacción prematura les hizo desviar la atención y el presunto vencido, que en la desesperación apela a cualquier recurso para rehacerse, se salvó en mérito a esos errores tácticos fundamentales.

UNA VICTORIA BIEN LOGRADA

Veremos ahora algunos ejemplos que muestran maniobras y recursos tácticos en la partida viva. Los iniciaremos con uno que prueba cómo en las posiciones más claramente definidas es necesario actuar con gran prudencia para evitar sorpresas postreras. Veámoslo a través del final de la partida que jugaron en 1927 el Dr. Mariano Subirá, excelente ajedrecista español que actuó en nuestro medio, y Damián Reca, el notable ex campeón argentino.

Esta posición se produjo después de la jugada 19 de las blancas. Éstas no



tienen nada de menos, pero están absolutamente perdidas. Hay una amenaza grave sobre el punto g2, que obliga a inmovilizar la dama. El alfil es la única pieza que se opone al dominio absoluto de la columna "f" de parte de las negras, y será desalojado inmediatamente. Además existe, una vez eliminado ese alfil, una fuerte amenaza de... ♕xe3, especulando con que la torre blanca es una pieza sobrecargada, ya que defiende el peón "e" y debe defender la amenaza de ♖f1++. Las tres piezas blancas están a la defensiva, reducidas a un número de casillas muy pequeño, y, en cambio, las negras están a la ofensiva y dominan amplio terreno, por lo cual pueden preparar todo tipo de amenazas.

19. .... e4
20. ♗xe4

Muy bien jugado. Esto no salva la partida, pero, sin duda, un jugador menos experto que Reca habría caído en la celada que esa movida tiende. En cambio, perdería en seguida 20. ♗d1, por ♕xe3, y 20. gxh3, habría originado un final sin recursos.

20. .... ♕h4!!

Bravo. Es ésta la mejor forma de hacer valer la ventaja estratégica. En cambio, la tentadora réplica 20. ....., ♕xe3; fracasaría por 21. ♕b1, con amenazas múltiples. Como se ve, las blancas están apelando a recursos tácticos ingeniosos para remediar males fundamentales.

21. ♖g1

Ahora sería malo 21. ♗xh7+, a causa de 21. ..., ♔h8; 22. ♖g1, ♖f2; 23. ♕d3 (o ♕b1), ♕g4; 24. gxh3, ♕xh3*; y mate inevitable.

21. .... ♖f2
22. ♕b1 dxe4
23. gxh3 ♕xh3

El recurso táctico

Y las blancas están en posición de abandonar, pero disponen de un recurso

* 24. .... ♕f3+ resulta, técnicamente, más rigurosa.

táctico que fracasa, pero que pudo haber proporcionado un resultado imprevisto a poco que las negras hubieran confiado demasiado en su ventaja.

24. Txg7+ Rf8!

Y no 24. .....Rxg7; a causa de 25. Dg1+, seguido de 26. Dxf2, con mejor final para el blanco. Ni tampoco la jugada aparente 24. ....., Rh8 por 25. Tg8+; Rxg8, 26. Dg1+, etcétera.

25. Tg8+ Rf7

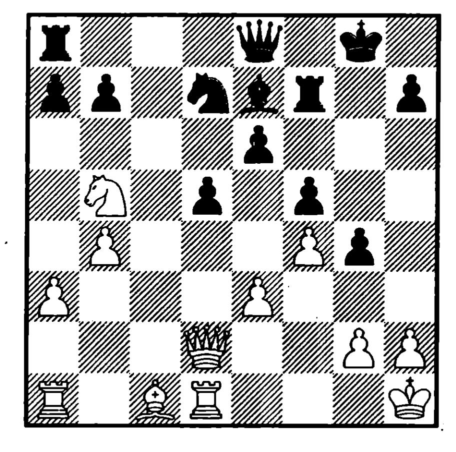
Única. Pues si 25. ....., Re7 seguiría 26. Dxe4+, ganando.

26. Tg7+ Rf6

Las blancas abandonaron por cuanto no es posible seguir con 27. Tg6+, por 27. ....., hxg6 ni con 27. Dg1 por Tf1. El recurso táctico ha fracasado.

La maniobra intermedia para mantener la ventaja

Veamos ahora un ejemplo de otro tipo. En una partida entre Palau y Grau, del Torneo Mayor de 1926, se llegó a la siguiente posición después de la jugada 20 de las blancas, conducidas por el primero:



En esta posición las negras están mejor, pues tienen un peón de ventaja, pero la partida es difícil. Las blancas amenazan un doble en c7, lo que aparentemente obliga a seguir, ya con Dd8, sacando la dama de su diagonal blanca —muy importante cuando el alfil actúa en la diagonal negra, pues complementa su acción y no se superpone a la misma—, o Dc8, permitiendo que después de Ab2 siga Tc1, con iniciativa. No se puede jugar 20. ....., Ad8 por 21. Cd6, y es desagradable la amenaza de Cd4. Es decir, que las negras están a punto de quedar estratégicamente inferiores a pesar del peón de ventaja, y no se resignan a esa situación.

¿Qué plan podría adoptarse? Hay, por lo pronto, una amenaza, que sería jugar 20. ..... Cf6, para seguir con ... Ce4 si no existiera ese doble en c7. Si la dama negra pudiera retirarse más tarde de e8, atacando algo importante, la amenaza no sería tan grave. Además, existe la amenaza eventual de ... Cf2+ de las negras, después de... Ce4, la que no puede realizarse porque la dama defiende ese punto, pero observamos entonces que si la dama debe defender ese sector, no

puede apoyar a la vez la torre de d1, que podría considerarse una pieza indefensa, y surge entonces el recurso táctico para mantener la ventaja posicional. Veamos:

20.	♘f6!
21. ♘c7	♕a4!
22. ♗b2	

¿Por qué no es posible 22. ♘xa8? Pues simplemente a causa de 22. ....., ♘e4; 23. ♕e1, ♕xd1; 24. ♕xd1, ♘f2+; seguido de ♘xd1. Como observamos, mediante la maniobra táctica anterior, las negras han resuelto un problema estratégico muy importante, pero para lograr esto debieron apelar a recursos audaces, ya que deben devolver el peón luego de:

22.	♘e4
23. ♕e1	♖c8
24. ♘xe6	♖c2

pero ganarán una calidad, y la partida, si bien en terrenos muy escabrosos, es favorable para el negro. Para nuestro objeto ya no nos interesa más el juego, pues queremos mostrar la influencia de las maniobras tácticas en la lucha viva.

COMBINACIÓN QUE FUE SÓLO UN RECURSO TÁCTICO

Examinemos ahora una partida que mereció un premio de belleza, a pesar de ser sólo un recurso táctico, pero en realidad tan decisivo y oportuno, que llega a confundirse con un plan estratégico de largo alcance. La visión a tiempo de una posible inferioridad estratégica futura engendró esta combinación por cierto valiosa.

BLANCAS: PULCHERIO

NEGRAS: GRAU

1.	d4	♘f6
2.	c4	d5

La Defensa Marshall estaba en auge en el año 1925, en que se disputó esta partida, pues la teoría indicaba que la maniobra 3. cxd5, ♘xd5; 4. e4, ♘f6; seguido, si 4. ♘c3 o 4. ♗d3, de 4. ....., e5, daba a las negras una partida muy cómoda. Y a la verdad que es así.

3.	♘c3	e6
4.	♗g5	♘bd7
5.	e3	♗b4
6.	♕b3	c5
7.	dxc5	♕a5

8. ♗xf6 ♘xf6
9. ♗d3 ♗d7

(amenaza ♗a4)

10. a3 ♗xc3+
11. bxc3 ♕xc5
12. ♕xb7 O-O

Y las negras tienen una posición netamente preferible a pesar del peón menos, porque han ganado una serie de tiempos valiosos. Han hecho tres jugadas de peón en las primeras doce movidas, y las blancas, seis, lo que significa tres tiempos ganados en el desarrollo, y además, la dama se halla un tanto comprometida. Se amenaza ♖fb8 y si ♕a6, ♖b6, ganándola.

13. ♕b4 ♕c7
14. cxd5

Para evitar ... ♖b8, perdiendo la dama.

14. .... ♘xd5?!

Una vez más la prudencia malogra un esfuerzo bien realizado. Dado el carácter violento de la lucha, era necesario seguir con energía mediante 14. ....., ♖ab8; 15. ♕c4 (lo mejor), ♕a5; 16. ♘e2, ♖fc8; 17. ♕h4, ♖xc3; ganando rápidamente. Ahora las blancas mejorarán su posición y el negro tendrá que apelar a recursos tácticos para ganar una partida estratégicamente malograda por la omisión anterior.

15. ♕d4 e5
16. ♕c4 ♕d6
17. ♘e2 ♖ac8
18. ♕h4 f5

Una jugada imprudente, pero que da a la partida fisonomía propia y obligará a realizar combinaciones valientes. Lo prudente era 18. ....., ♘f6, manteniendo una ligera ventaja posicional.

19. ♗c4 f4!

Las negras tienen el plan de evitar el enroque blanco para ganar por ataque, pero esto entraña graves riesgos por la situación del caballo de d5, que carece de buen punto de apoyo.

20. ♗a2 fxe3
21. fxe3 ♗e6
22. ♖d1 ♕c5
23. ♕e4

Todo esto se hallaba previsto por el negro, que ahora iniciará su combinación, apremiado por las circunstancias. La réplica normal de 23. ....., ♘c7; sería contestada por 24. ♗xe6+, seguido de ♖d5, con amenazas serias y un peón menos.

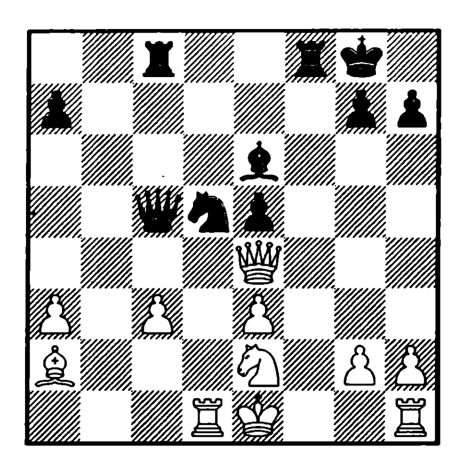
Hay un detalle táctico por explotar y es la accidental situación del rey blanco, con pocas retiradas, y esto sugiere al negro la combinación que sigue:

(Véase el diagrama de la página siguiente)

23. .... ♖cd8!
24. ♕xe5 ♘xe3!!

Comienza el drama

Entregando la dama —que no puede ser capturada por las amenazas



de ...♘c2 o ♘xg2++— y el alfil a dos piezas blancas, y, lo que es más grave, con jaque. Pero el rey blanco no tiene retirada por la poderosa acción de ambas torres, y esto debe dar lugar a infinidad de recursos tácticos.

25. ♕xe6+

Si25. ♗xe6+,♔h8;26. ♖xd8, ♘xg2+!; 27. ♔d1 (o ♔d2), ♖xd8+;28. ♕d4, ♖xd4+; ganando.

25.	♔h8
26. ♖xd8	♖xd8

Si 26. ♘xg2+; 27. ♔d2, ♖xd8+;28. ♘d4,♕g5+;29. ♔c2, ♘e3+; 30. ♔d3, etc.

27. ♘d4

Ahora pierden las blancas la única oportunidad de salvar el juego, que pudo haber surgido de 27. ♕e4! A eso seguiría 27. .. ..., ♖d1+; 28. ♔f2, ♘d5+!; con tablas en las variantes más favorables para el blanco. Pero éste prefiere devolver la pieza, pues aspira a ganar, y tal exceso de optimismo le será fatal.

27.	♕xc3+
28. ♔e2	♕b2+!

(única para ganar)

29. ♔xe3	♕xd4+
30. ♔f3	♕c3+!

Otra vez la única para vencer. Si 30. ....., ♖f8+; 31. ♔g3 y sólo habrá tablas.

31. ♕e3

Si 31. ♔g4, ♖d4+; 32. ♔f5, ♕d3+; 33. ♔g5, h6+; 34. ♔h5, ♕b5+; etcétera.

31.	♖f8+
32. ♔e2	♕b2+
33. ♔d3	

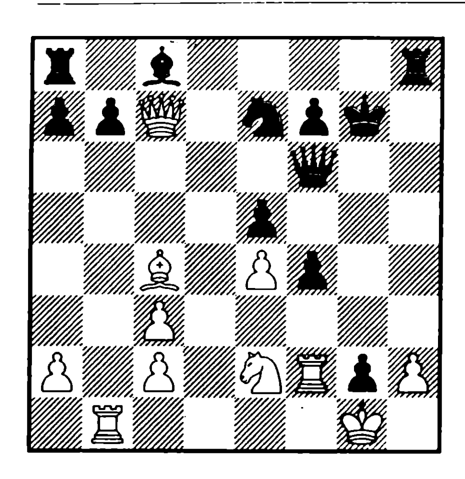
(si 33. ♕d2, ♖f2+!)

33.	♕xa3+

(0-1)

Si 34. ♔e2, ♕xa2+; 35. ♔d3, ♖d8+, ganando la dama a la jugada siguiente.

Hemos visto aquí cómo la explotación de un detalle táctico permitía llevar a cabo una combinación salvadora.



RECURSO TÁCTICO Y ERROR TÁCTICO

Veremos ahora un caso, también interesante, ocurrido en la partida que en el torneo de Berlín de 1921, jugaron Spielmann y Bogoljubow.

Luego de la jugada 19 de las blancas se llegó en la citada partida a la siguiente posición:

La posición es difícil. Las negras tienen un peón más, pero están amenazadas de Txg2+. Además, tienen sin actuar a su alfil dama y, por consiguiente, la torre dama. La jugada lógica y estratégicamente normal habría sido en este momento 19. ....., f3; pero las negras temieron la réplica 20. Cg3 para seguir si 20. ..., Cg6 con 21. Txb7 y después Cf5+, o si a 20. Cg3, entonces Txh2; 21. Txf3!. Sin duda, luego de 19. ....., f3, 20. Cg3, Dh4; 21. Dxe5+ Rf8; 22. Ce2 , Cg6; la lucha habría sido difícil aun cuando incierta. Las negras, poco satisfechas o quizás encandiladas, inician ahora una combinación que sólo como recurso táctico puede aceptarse, ya que estratégicamente era imprescindible jugar primero ...f3.

19. .... Txh2!?

Evidentemente notable, aun cuando sea falsa la maniobra. Esto permitirá traer al juego rápidamente las piezas negras del ala dama, pero una torre suele ser un precio excesivo

20. Cxf4!??

Un error psicológico

Las blancas, engañadas por la aparente fuerza del sacrificio, lo rehúsan y dejan de ganar la partida. Esta es la fuerza psicológica de este tipo de recursos tácticos Quien es objeto de una amenaza de este tipo considera lógicamente que el rival ha sacrificado una pieza calculando todas las posibilidades, y, si se ve un camino cómodo para seguir la lucha rehusando la oferta, suele hacerlo para evitar complicaciones. El exceso de prudencia o la supervalorización de la capacidad agresiva del rival suelen provocar derrotas imprevistas.

Lo justo era 20. Rxh2 para seguir si 20. ....., Dh4+ con 21. Rxg2, Ah3+; 22. Rh1!! (en cambio, 22. Rg1 perdería), Ae6+; 23. Th2. Si 22. ....., Af5+; 23. Rg1. Si 22. ....., Th8; 23. Dxe5+, Rf8; 24. Txf4, Ag4+; 25. Rg1, Dh1+; 26. Rf2, Th2+; 27. Re3, con ventaja para el blanco.

En cambio, luego de:

20. .... exf4
21. ♖xf4 ♗f5
22. ♖xf5 ♘xf5

Era mejor, primero, 22. ....., ♖h1+.

23. ♕xh2 ♘h4
24. ♕g3+ ♔h8
25. ♖b5 ♕h6
26. ♕e5+ ♔h7
27. ♕h5 ♖g8!

se llegó a un final que las negras ganaron después de magnífica labor, pero que escapa ya a nuestro tema.

CONCLUSIONES PRÁCTICAS

Y ahora trataremos de sacar algunas conclusiones técnicas.

1° Cuando un jugador posee desventaja estratégica de cualquier índole, debe tratar de complicar la partida mediante jugadas de corte táctico que entrañen amenazas permanentes, ya que siempre ha de confiarse en las mayores posibilidades de error que pueden surgir de este tipo de lucha.

2° Recurso táctico es toda aquella jugada que, anulada por el rival, deja un saldo favorable para la posición, o la que, aun en caso de originar la pérdida de la partida, era la mejor posibilidad de salvación de la lucha. En lo primero se diferencia de la celada y en lo segundo, del error.

3° El jugador que tiene la partida estratégicamente ganada debe actuar con gran energía y contrarrestar las maniobras tácticas que suelen convertirse, después de un origen dudoso, en combinaciones ganadoras. El recurso táctico es la guerrilla, que suele cambiar de jerarquía cuando no se la combate con brío.

4° El recurso táctico es el detalle en ejecución de los planes estratégicos. En aquellas posiciones en que la situación de una pieza moleste la realización del plan general, la maniobra táctica, o sea la agresión a la misma o la desviación de sus funciones mediante amenazas aparentes en otro sector, es indispensable para el éxito.

5° El jugador que está mejor, estratégicamente, debe ensayar la menor cantidad posible de maniobras tácticas que no tengan vinculación directa con el plan (amenazas de dobles que no tengan relación con la lucha, maniobras para capturar peones alejados de la zona de combate, etc. y, en cambio, quien se encuentre inferior, debe intensificar las diversiones de este tipo, para dilatar el plan general del rival.

6º Toda maniobra táctica vinculada al plan general es técnicamente inobjetable. Como que es la desmenuzación del mismo. En cambio, es dudoso todo plan de este tipo que no tenga unidad con la estrategia, y sólo debe ser buscado por quienes tengan la sensación de que están técnicamente en inferioridad de condiciones.

CAPÍTULO XI

LA CLAVADA

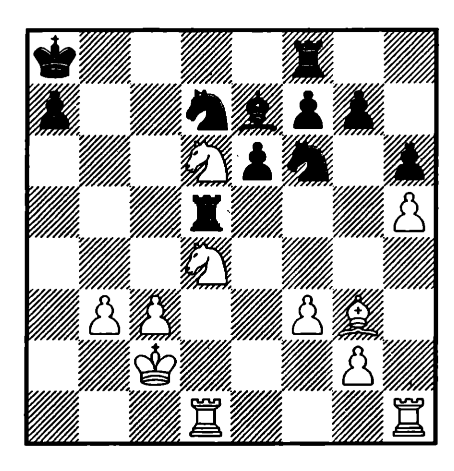
Este tratado de ajedrez práctico, en el que tratamos de estudiar aspectos de la partida viva, que ningún texto hasta ahora ha encarado, ha ofrecido muchos temas valiosos para el aficionado bisoño y también para el jugador de categoría. Iniciaremos ahora la consideración de un tema de la partida práctica, cuya hábil aplicación ha dado lugar a infinidad de victorias. Se tratará de la clavada de una pieza en todas sus formas. Primero, la observaremos a través de típicas maniobras de sacrificio de calidad, que en realidad no son tales, ya que la calidad se recobra en seguida mediante la ganancia de un tiempo muy valioso. Luego estudiaremos otros aspectos de estas maniobras típicas para mostrar hasta qué punto es peligroso permitir que una pieza quede así inutilizada, ya que no es sólo la misma la que no puede moverse, sino la pieza que la apoya, que suele ser de mayor valor que la que obstruye la acción.

Pero antes debemos establecer cuáles son las condiciones en que debe hallarse una pieza para que pueda calificarse de clavada. Lo más usual es que esta pieza obstruya la acción de la agresora sobre el rey. En ese caso no puede moverse nunca. La segunda es que tras ella se encuentre una pieza de mayor valor, por ejemplo, la torre o la dama, y mover la misma significa la pérdida de material. También hay casos de clavadas más indirectos; se trata de aquellas posiciones en que mover una pieza permite la realización de una amenaza grave (mate, jaque doble, etc.). Éstos serán los casos que nos ocuparán más adelante, pues en ellos está encerrada la razón de muchas derrotas y de muchas victorias incomprensibles. Se trata, en realidad, de maniobras típicas de combinación, que el jugador avezado domina y que le permiten sacar provecho de ventajas muy pequeñas, y que el aficionado de menos experiencia puede dominar también, a poco que preste atención a lo que expondremos.

De más está decir que no nos detendremos en ese tipo elemental de clavadas de piezas, ya que entendemos que los ejemplos muy elementales tienen escaso valor, pues generalmente son con facilidad dominados por los jugadores de poca experiencia. Trataremos de mostrar maniobras un poco más ocultas en su origen, pero que finalmente se resumen en lo mismo.

SACRIFICANDO CALIDAD PARA CLAVAR UNA PIEZA

Lo iniciaremos con una posición entre De Witt y el Dr. Subirá, en la cual el detalle se explota de manera directa. Veremos cómo se vulnera la posición de un rey y se gana el tiempo necesario para asegurar el triunfo.



En esta posición se observa que las blancas están en ventaja posicional. No tienen piezas de más, pero en cambio el rey adversario carece de fuerzas que lo apoyen y la torre de d5 es tema propicio para una combinación. Nunca se indicará bastante a los jugadores que la torre es una pieza de manejo pesado y que no debe nunca colocarse en una columna donde no pueda replegarse inmediatamente. Es un cuerpo de ejército valioso que debe contar siempre con una buena retirada. En el caso del texto no sucede así, y esto permite a las blancas iniciar una maniobra que aparentemente tiende a ganar calidad en mérito a esa defectuosa colocación de la torre, pero que en realidad encierra el más grave propósito de explotar la situación de desamparo en que se halla el rey negro.

1. ♘6b5 (amenaza 2. ♘c7+) ♖g5
2. ♖a1 ♗c5

Defendiéndose de la amenaza de mate. Si 2. .... ♖xg3; 3. ♖xa7+, ♔b8; 4. ♘c6+, seguido de 5. ♖c7++. Ahora, en cambio, el peón de a7 está apoyado y el alfil de g3 de las blancas atacado. Si se mueve, las negras pueden seguir con ♖xg2+, con graves complicaciones para las blancas. Es necesario, pues, actuar con energía, y sólo el recurso de sacrificar calidad para clavar la pieza que capture la torre puede permitir proseguir el ataque. La deducción es clara, ya que la única pieza negra que puede defender el punto a7 es el alfil. Sacrificada la torre por el peón, la otra torre de h1, que ahora nada hace, reemplazará a la sacrificada y decidirá la lucha, ya que nada podrá oponerse a la entrada en séptima sobre el desventurado monarca negro. Es simple, pues, que la victoria sólo puede alcanzarse mediante:

3.	♖xa7+	♗xa7
4.	♖a1	♖xb5

Las negras devuelven la calidad para evitar la amenaza de mate directo de 5. ♖xa7++ o, si juegan 4. ....., ♖xg3, de 5. ♖xa7+ seguido de ♘c6+, que indicamos en el comentario anterior.

5.	♘xb5	♔b7
6.	♖xa7+	♔c6
7.	c4	

y pocas jugadas más tarde las negras abandonaron. Tienen un peón menos y están amenazadas de ♖c7+ seguido de ♗f2+, etc., y de b4 seguido de ♘d6.

LA GANANCIA DE TIEMPO

Hemos visto cómo el sacrificio de una calidad permitió ganar tiempos en el ataque. Ahora lo veremos dando el tiempo necesario para ganar un final que, de no haber mediado ese detalle táctico, habría sido tablas.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: FERNÁNDEZ CORIA

1.	e4	e5
2.	♘c3	♘f6
3.	f4	d5
4.	fxe5	♘xe4
5.	♘f3	♗g4
6.	♕e2	♘xc3
7.	bxc3	♗xf3
8.	♕xf3	♕h4+
9.	g3	♕e4+
10.	♕xe4	dxe4
11.	♗g2	♘d7
12.	♗xe4	O-O-O
13.	♖b1	c6
14.	O-O	♘xe5
15.	d4	♘c4
16.	♖xf7	♘d6
17.	♗f5+	♘xf5

Hemos dado toda la partida para mostrar cómo el tema de la clavada ha gravitado en distintos momentos de la lucha. Ya antes, cuando las blancas jugaron 14. O-O, en lugar de d4, lo hicieron por temor a una posible réplica de ...f6 para seguir, si exf6, con ♖e8, clavando el alfil de e4. Ahora, si las negras jugaran 17. ....., ♔b8; seguiría 18. ♗f4, clavando el caballo y defendiendo así indirectamente a la torre de f7, que, por otra parte, no tiene retirada. Y no sólo defenderían la torre, sino que amenazarían ♖xb7+, explotando que el caballo

no puede defender al peón mientras esté clavado y también primero ♗xd6+ seguido de ♖xb7+.

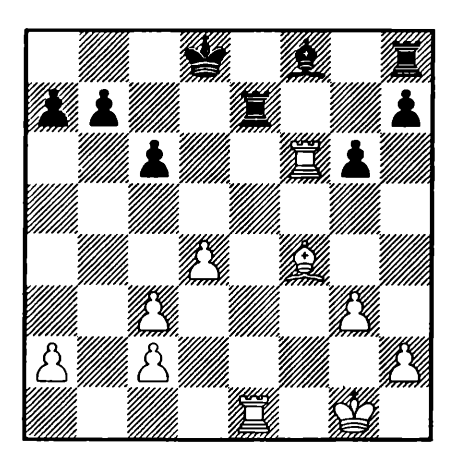
18. ♖xf5 ♖d7
19. ♗f4 g6
20. ♖f6 ♔d8

LA CLAVADA INDIRECTA

Y no la jugada natural de 20. ....., ♗g7, a causa de la réplica 21. ♖xc6+, especulando con que el peón de b7 está clavado en ese punto por la amenaza de ♖b8++. Vemos aquí otro tipo de clavada de piezas, o piezas inmovilizadas, como quiera llamárseles, del que nos ocuparemos oportunamente. Ahora lo que nos interesa es el sacrificio de calidad para ganar tiempo por medio de la clavada.

21. ♖e1 ♖e7

Éste es el momento que nos interesa del final. Las blancas tienen un peón de más, pero el camino de la victoria no es claro, porque el peón doblado de la columna "c" resta fuerza y cohesión a los de ese sector, que es precisamente donde está la ventaja material. Evidentemente, la jugada de las negras sería un grave error si la torre de f6 no estuviera, por la réplica ♗g5, clavando a la torre. Vemos aquí una posición característica de clavada, o sea la torre y el rey en una misma diagonal, que siempre entraña un grave riesgo cuando el adversario posee el alfil que actúa por esa diagonal. Y la conciencia de esto, y la teoría de Capablanca sobre la simplificación que indica que deben cambiarse las piezas accesorias de la lucha para reducirla a las que ofrecen desniveles (en este caso los peones), hacen que las blancas encuentren una combinación simple que gana mediante el típico sistema de sacrificar calidad y ganar un tiempo, mientras el rey adversario trata de zafarse de la clavada. Esa maniobra simple es sacar económicamente la torre def6, entregándola por el alfil de f8, para luego realizar la clavada en g5. Veamos:



22. ♖xf8+ ♖xf8
23. ♗g5

Calidad de menos, pero que se recobra fácilmente, y dos tiempos ganados que han de ser decisivos. Ahora es necesario, antes de intentar sacar el rey para poder poner en acción la torre o provocar el cambio, apoyar la torre que se encuentra atacada por dos piezas y sólo apoyada por una.

23. .... ♖fe8
24. c4!

IMPORTANCIA DE LA CLAVADA

Este es el detalle estratégico que deseábamos destacar. De no haber dispuesto de este tiempo, que permitió realizar esta jugada antes de simplificar totalmente la partida, el final habría sido favorable para las negras, aun cuando quizá tablas. Si24. ♔f2, b5!; 25. ♔f3, ♔d7; 26. ♖xe7+, ♖xe7; 27. ♗xe7, ♔xe7; 28. ♔e4, ♔e6; y las negras tienen varios tiempos para ganar con el peón torre dama, lo que les permitiría crearle una desagradable posición de «zugzwang» a las blancas, a pesar del peón de ventaja que éstas poseen, pero que de nada vale, por estar doblado y retrasado.

24.	h6
25. ♖xe7	♖xe7
26. ♗xe7+	♔xe7
27. ♔f2	

Y ahora se ha llegado al mismo final del comentario anterior, pero con el peón blanco en c4, lo que impide prácticamente 10. ....., b5 y da fuerza a los peones doblados, que antes de nada servían. El final ha podido ser definido prácticamente por la ganancia de tiempo que surgió de la clavada de la torre.

27.	♔e6
28. ♔e3	♔f5
29. c5	♔e6
30. ♔e4	a6
31. c4	h5
32. d5+	

Los peones doblados, al adquirir la formación característica de colocar uno de ellos en el punto más avanzado de la cadena de peones (c5), han logrado convertirse en agresivos, pues el retrasado colabora en la acción al apoyar el peón de d5. Ambos son, pues, eficientes, y de esto se desprende una regla sobre la situación de peones, que oportunamente trataremos, pero que no resistimos a la tentación de anticipar, y es que cuando se tienen peones doblados, con uno lateral que los secunda, es necesario que el peón más avanzado de los tres sea siempre uno de los que están en la columna donde hay dos.

32.	♔f6
33. h4	a5
34. a4	g5
35. hxg5+	♔xg5
36. ♔e5	(1-0)

Luego de 37. d6, el peón blanco se corona con apreciable ventaja de tiempos.

CAPÍTULO XII

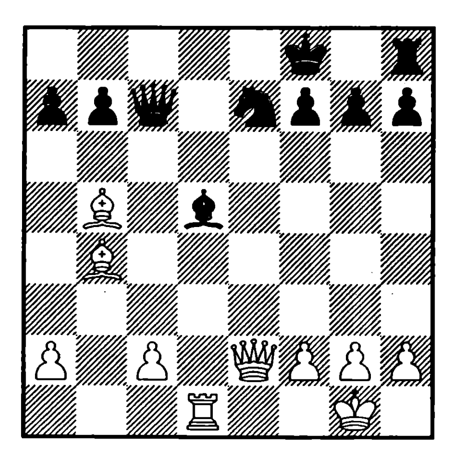
LA CLAVADA Y LA GANANCIA DE TIEMPO

Hemos establecido que toda pieza que esté apoyada por una pieza clavada está mal defendida, y sabemos que esto es el tema de infinidad de combinaciones. Lo estudiamos ya a través de un tema característico, como es el del sacrificio de calidad para ganar tiempos en el ataque. Ahora lo consideraremos desde el más amplio campo de la estrategia general. Veremos la importancia que tiene, para que este tipo de planes se produzca, la situación de un peón, por ejemplo, apoyado por una pieza mayor, o en una columna donde se encuentre el rey, ya que esto facilita la combinación de sacrificio transitorio, para clavar la pieza que se coloque en última instancia en ese sector.

Dado el tono de este libro, que en realidad está orientado para que sea útil a los ajedrecistas bisoños y también a quienes ya dominan la técnica del juego, pasaremos por alto los ejemplos simples y mostraremos varios de combinaciones que han podido llevarse a efecto mediante la hábil explotación del tema de las clavadas de piezas, que ha dado motivo a que se construyeran multitud de problemas y se crearan finales hermosísimos.

La fuerza de un alfil en la clavada

En una partida entre Englund y Breyer, que se jugó en el torneo de Scheveningen en 1913, se llegó a la siguiente posición:



Las blancas amenazan ♖xd5, ganando una pieza, ya que el caballo que la defiende está clavado por el alfil de b4. El tema de la partida está, pues, precisamente en la situación de esa pieza clavada que traba la acción de las negras. Veremos ahora cómo Breyer saca provecho de esa ventaja. Siguió así:

1.	....	♗c6
2.	♕xe7+	

Como se observa, igual que en el caso de los sacrificios de calidad, no se toma con el alfil primero, ya que esto impediría sacar provecho de la clavada. En realidad es una simple inversión de jugadas, pero que tiene la poderosa diferencia de que ahora la dama estará durante una jugada inmovilizada y se hace posible dar jaque en d8. La dama, en realidad, no existe como pieza defensiva, y el mate es inevitable. Nada de eso habría pasado si las blancas hubieran jugado primero ♗xe7+ .

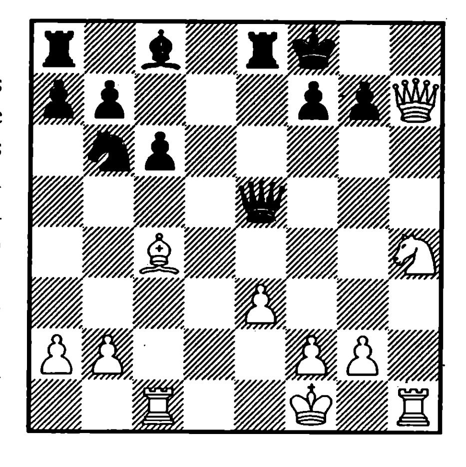
2.	....	♕xe7
3.	♖d8+	♗e8
4.	♖xe8++	

Una maniobra extraordinaria

Interesante es la maniobra que para ganar su partida contra Thynne halló Abrahams en el torneo de Liverpool de 1932. Sólo el conocimiento de la fuerza de las clavadas pudo permitir una victoria tan nítida y el hallazgo de una jugada tan absurda y eficaz.

En esta posición las blancas tienen la iniciativa, pero no es fácil ver cómo se puede sacar provecho de la misma. Si ♕h8+ sigue 1. ....., ♔e7 y la dama tiene que volver a h7. Pero las blancas conocen la fuerza de las clavadas y proyectan un plan que les permitirá adjudicarse una brillante victoria mediante la sorprendente jugada:

1. ♕g8+! ♔e7



¿Por qué no 1. ....., ♔xg8? Pues simplemente por la formidable réplica de 2. ♘g6 que ataca la dama y, lo que es mucho más grave, amenaza ♖h8 con mate inevitable. La fuerza de esta réplica estriba en que el peón de f7 está clavado y no puede capturar al atrevido caballo. Como se observa, una pieza clavada puede considerarse inexistente mientras no se retire la pieza mayor que permite la clavada.

2.	♕xf7+	♔d8
3.	♘g6	♕xb2
4.	♖d1+	♗d7

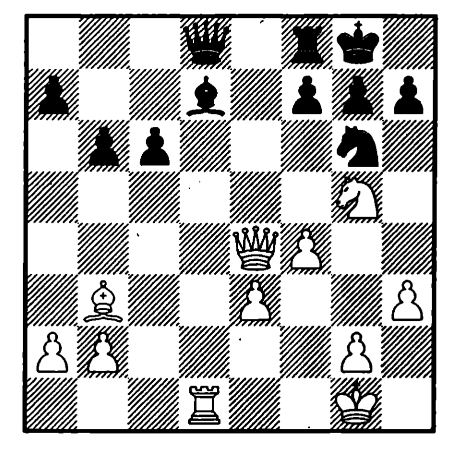
Y ahora nuevamente se produce una combinación explotando el tema típico de la pieza clavada. El alfil está inmovilizado y en consecuencia la torre de e8, defendida sólo por el rey. Esto permite una simple combinación ganadora, mediante:

5. ♕xe8+! (1-0)

Las negras abandonan, pues si 5. ....., ♔xe8, 6. ♖h8++, y si 5. ....., ♔c7; 6. ♕e7, etcétera.

La doble clavada

Con más pujanza vemos el tema en el ejemplo que sigue, de una partida entre Bogoljubow y Erdelyi que se disputó en el torneo de Praga de 1931. La posición era la siguiente:



En la posición del diagrama es fácil observar dos detalles valiosos. Hay dos piezas prácticamente clavadas. Una, el peón de f7, que no puede moverse sin dejar al rey en jaque. Otra, el alfil de d7 que está interrumpiendo la acción de la torre blanca sobre la dama.

La conjunción de estas dos ideas permite a Bogoljubow trazarse un plan ganador, cuya fuerza radica precisamente en la inmovilidad de esos dos sectores del tablero y en la explotación de la magnífica acción del alfil de b3 y la torre de d1. Veremos cómo es fácil conjugar ambas acciones, mediante:

1. ♘xf7!

El sistema característico de combinar en este tipo de posiciones es poner directamente bajo los fuegos del alfil, que ejerce acción sobre el rey adversario, una pieza de mayor valor que un peón. Ahora se entrega un caballo para que sea la torre la que esté inmovilizada y haga factible una jugada decisiva que explote la doble clavada del alfil de d7 a la torre de f7. El aficionado de escasa experiencia sacará buen provecho de estos ejemplos, si en todos los casos, antes de mirar las jugadas realizadas, trata de hallarlas por sus propios medios.

1.	♖xf7
2. ♕e6!!	

Atacando directamente las dos piezas clavadas.

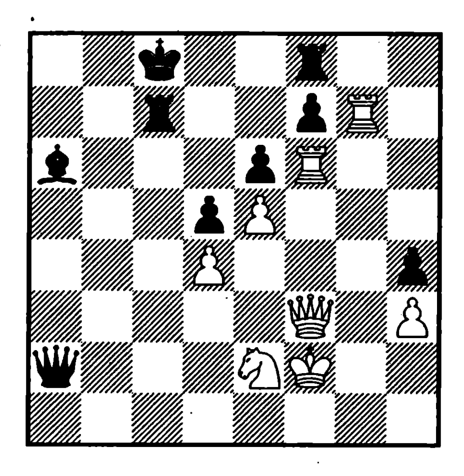
2.	♗xe6
3. ♖xd8+	♖f8
4. ♗xe6+	♔h8
5. ♖d7	♖a8
6. ♖c7	c5
7. ♗d5	

Las blancas ganaron rápidamente.

Todo esto ha sido posible por la combinación que engendró la situación de dos piezas negras clavadas.

Otra vez el cazador cazado

Interesante es el ejemplo de la partida entre Chatard y un aficionado, que se disputó en París en 1906. En él veremos hasta qué punto es generoso el tema para brindar recursos salvadores en posiciones aparentemente perdidas.



Esta es una posición muy instructiva. El caballo de e2 está clavado y en una posición muy difícil, por el hecho de que las torres blancas no pueden cooperar cómodamente en su defensa. Además, las negras amenazan ♖c2 poniendo una pieza más en acción.

Las blancas a su vez estaban amenazando ♖xe6, explotando el hecho de que el peón de f7 está clavado por la situación de la torre de f8. Pero no tienen tiempo de realizarlo, por la amenaza de ♗xe2 seguido de ♖c2, ganando la dama. ¿Cómo evitar esto? ¿Qué detalle hay en la posición que permita planear una defensa eficaz? Pues que la torre agresora de las negras que se colocará en c2, está en una misma línea con el rey, y que, además, al situarse en c2, estará en una misma línea con la dama, en el punto geométricamente exacto para atacar en séptima y obstruir la acción de las piezas adversarias sobre el rey o la dama. De esta deducción surge un recurso táctico valioso: contestar a la clavada con una contraclavada. Veamos:

1. ♖g1!

Jugada hipócrita que oculta su verdadera finalidad pues a primera vista parece una inadvertencia.

1.	....	♗xe2
2.	♕xe2	♖c2

Y ahora las blancas parecen perdidas, pues la dama no tiene adonde ir, pero surge la «contrachance» derivada de la posibilidad de clavar la torre con la torre, especulando con que la dama quedará indefensa. ¿Cuál es la jugada que surge para quien haya comprendido este tema?

3. ♖c1!!

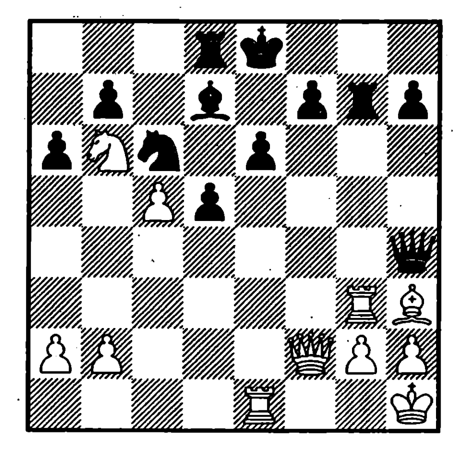
Inmovilizando la torre en su acción sobre la séptima línea y desviándola del punto geométricamente perfecto de c2. Ahora no es posible ♖xe2, y si ♖xc1, entonces ♕xa2, ganando la dama. Un caso perfecto de cazador cazado.

UN RECURSO INESPERADO

Estamos abundando en ejemplos, por cuanto no sólo son necesarios para dar acabada muestra de la importancia del tema y de la multitud de posiciones en que es aplicable, sino por el hecho de que constituye uno de los aspectos más bonitos del ajedrez.

En la partida entre Farnhi y Duras, jugada en el torneo de Manheim de 1914 —aquel famoso certamen al cual interrumpió la declaración de la gran guerra—, se produjo la posición que muestra el diagrama.

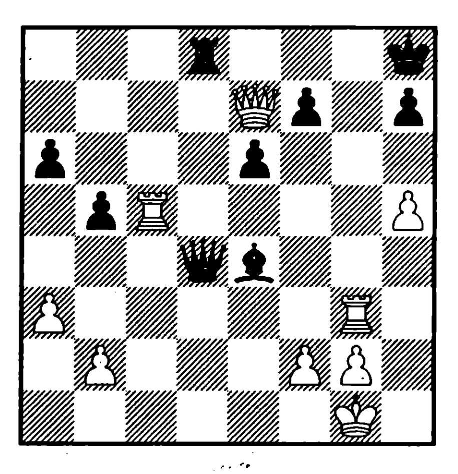
Es una posición realmente muy instructiva. Hay una pieza blanca clavada, que es la torre deg3, que está inmovilizada en apariencia por la amenaza de ♕xf2 apenas se mueva. Pero hay otra pieza negra clavada, pues el peón de d5 puede ser capturado por el caballo por la acción de la torre blanca de el que "clava" al peón de e6. El caballo desde d5 toma las casillas e7 y f6 y esto permite al blanco planear una combinación de sacrificio, entregando la dama, para explotar a su vez la fuerza de la clavada. Veamos:



1.	♖xg7	♕xf2
2.	♖g8+	♔e7
3.	♘xd5++	

Dos temas que se confunden: clavada y obstrucción

Veamos un caso expresivo y, por cierto, simple, a pesar de su clave de problema. En una partida entre Eliskases y Holst se arribó a la siguiente posición:



Las blancas tienen calidad de más y deben ganar, pero aparentemente no es fácil hacerlo. Hay una amenaza de ♕d1+ que a primera vista obliga a jugar 1. ♖c1, que sería sin duda lo que efectuaría en este momento un ajedrecista adocenado; pero quien comprenda mejor el ajedrez, quien sepa sacar deducciones, lo que es simple cuando uno se propone hacerlo y se familiariza con ese tipo de razonamiento, observará cosas interesantes. Primero, que la dama defiende a la torre y a la vez una amenaza de ♕f6++. Quiere eso decir que la dama está clavada en ese sector. También observará que si la torre sale de la primera línea, seguiría ♕f8 o ♕e8++. Demuestra esto que la torre está semiclavada, ya que no puede salir de la primera línea.

¿No habrá entonces posibilidad de sacar ventaja de esa posición rígida de las piezas negras? Bien es sabido que la única pieza blanca que no actúa eficientemente en este plan es la torre de c5, ya que la de g3 es la que encierra al rey, y la dama, la encargada de rematar la lucha con alguna de sus amenazas de mate.

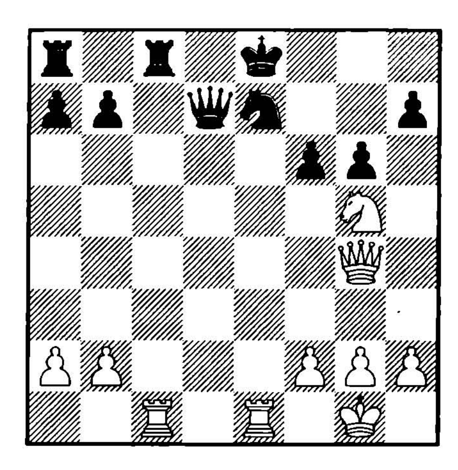
Y de esta deducción simple surge la jugada clara que permitirá decidir la lucha Como la dama no puede moverse, ni la torre salir de la primera línea, y además la dama necesita apoyar a la torre, mediante 1. ♖d5!! logramos decidir en una sola jugada la partida al destruir la coordinación de las piezas negras.

Es evidente que no puede capturarse la torre, ni con la dama ni con la torre, por lo dicho antes, ni tampoco con el peón ni con el alfil, porque entonces un nuevo tema típico, la obstrucción, permitiría seguir con ♕xd8++, pues la dama no defendería más a la torre. Observamos, luego de este razonamiento, cómo esa preciosa jugada no era tan inaccesible para quien pensara con alguna profundidad.

Una obra maestra

En la partida entre Steinitz y Bardeleben, uno de los monumentos del ajedrez de combinación, se produjo también una notable posición de clavada, que reproducimos en la siguiente página:

Esta es una posición muy interesante. Hay un caballo clavado por la torre de e1 y la dama también está clavada, pues, si se aparta de esa diagonal, seguiría



♖xc8+ y luego ♕xc8, amparándose en que el caballo está inutilizado. Pero, en cambio, las negras amenazan ... ♕xg4, y este ataque recíproco de ambas damas da tema a Steinitz para una combinación de problema, muy difícil de llevar a cabo, porque su rival, en muchas variantes, amenazaba ... ♖c1++. Veamos:

1. ♖xe7+ ♔f8

No podría seguirse con 1. ....., ♔xe7; por 2. ♖e1+, seguido, si ♔d6, de ♖d1+ o aún mejor ♕b4+ y si en cambio 2. ....., ♔d8, de 3. ♘e6+ y luego ♘c5+, ganando siempre la dama. Tampoco puede seguirse con 1. ....., ♕xe7; a causa de ♖xc8+ (la clavada) pero en cambio es posible la jugada del texto, por cuanto ahora no se puede capturar la dama, por la réplica ♖xc1++. Pero Steinitz agotará hasta el extremo las posibilidades que le brinda la dama clavada en d7, y ganará de extraordinaria manera.

2. ♖f7+! ♔g8

No 2. ....., ♕xf7 por 3. ♖xc8+

3. ♖g7+! ♔h8

Si 3. ....., ♔f8, 4. ♘xh7+, etc.

4. ♖xh7+ ♔g8

Como se ve, la dama es como si no existiera, pues no puede eliminar a esa atrevida torre, porque tras ella, en la misma diagonal, hay una torre atacada.

5. ♖g7+ ♔h8
6. ♕h4+! ♔xg7
7. ♕h7+ ♔f8
8. ♕h8+ ♔e7
9. ♕g7+ ♔e8
10. ♕g8+ ♔e7
11. ♕f7+ ♔d8

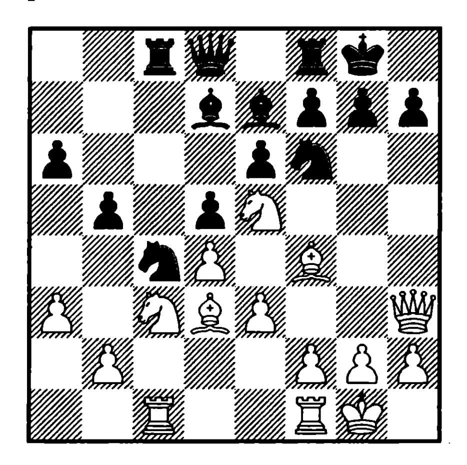


Wilhelm Steinitz en 1896.

12. ♕f8+ ♕e8
13. ♘f7+ ♔d7
14. ♕d6++

UN ENGRANAJE DE CLAVADAS

Un ejemplo muy instructivo, por cuanto se adapta a la partida viva, y que puede presentarse frecuentemente, es el que produjeron Vidmar y Frydman en el torneo de Budapest de 1934. Llevaba las blancas el joven y talentoso maestro polaco nombrado en último término.



Como se verá, es una posición normal y aparentemente perfecta. Les corresponde jugar a las blancas, las que, a simple vista, se ven necesitadas, o de apoyar el peón caballo con 1. ♘d1 (no 1. ♖c2, por 1. ....., ♘xb2!), o jugar simplemente 1. ♘xc4, perdiendo el puesto avanzado de e5 y permitiendo que el negro, mediante bxc4, abra la columna "b" y trabaje el punto débil de b3.

Pero hay algunos detalles dignos de ser estudiados y de los mismos quizá saquemos algunas conclusiones. Trataremos de razonar de la misma manera que lo haría un buen jugador en este momento: "Estoy amenazando ♕xh7++, pero el caballo de f6 me impide ganar de esta primitiva manera. Ahora, que el caballo también defiende el alfil de d7, y si no estuviera la dama seguiría con ♘xd7, ganando una pieza. Es decir que el alfil de d7 está defendido por dos piezas pero prácticamente por una sola, ya que el caballo no puede salir de f6 por la amenaza de mate. Esto demuestra que el caballo está clavado. ¿Cómo podría atacar al alfil con otra pieza? En realidad, si no estuviera el peón de e6, seguiría ♘xd7, para continuar, si ♕xd7, con ♗xh7+, pues el caballo no puede capturar esa pieza, ya que a la vez debe defender la dama. Y de esta coordinación de ideas surge una conclusión agradable. ¡Pues si el peón de e6 de mi adversario es indispensable para que yo no le juegue ♘xd7 ganando, entonces el peón de d5 no está defendido, pues el peón de e6 está también clavado!» Y ahora, cualquier ajedrecista principiante será capaz de hallar la jugada que explote esa situación, que es:

1. ♘xd5! g6

Para salir de la desagradable amenaza de mate y darle movilidad al caballo, el

negro se resigna a perder el peón y poner un obstáculo en la acción del alfil rey blanco, pero en cambio debilita los cuadros negros h6 y f6, y esto indica ya claramente el plan a seguir, que es eliminar el alfil de e7, la única pieza adecuada para defenderlos. Malo sería, como dijimos, 1. ....., exd5 por 2. ♘xd7, ♕xd7; 3. ♗xh7+, ♔h8; 4. ♗f5+, ganando la dama.

2.	♘xe7+	♕xe7
3.	♗xc4	

Y ahora, creada otra debilidad, se hace necesario eliminar este caballo para concretarse a ganar por el peón de más y la mala situación de los cuadros negros del ala rey, que sugieren otra maniobra de clavada que no tiene réplica.

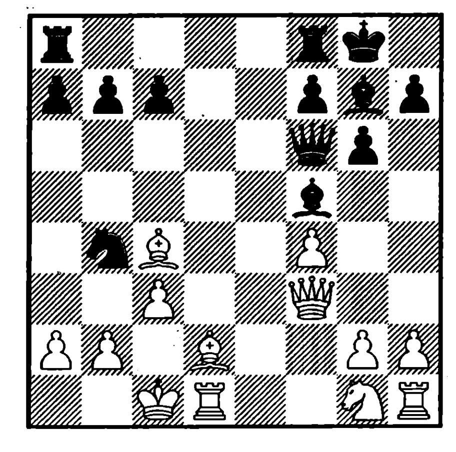
3.	....	♖xc4
4.	♖xc4	bxc4
5.	♗g5	

Así, las blancas clavaron al caballo, e inmovilizada como quedó la dama en su defensa, para siempre, el Dr. Vidmar abandonó. De no haber hecho inmediatamente esta jugada —más en este caso, que el caballo sólo dispone del apoyo de la dama— hubiera seguido ... ♘d5, y el final sería aún muy difícil de ganar.

La inutilidad de un alfil útil

Como punto final a estos ejemplos insertaremos la posición de una partida jugada por Blackburne en simultáneas, que se ganó de magistral manera por el amplio dominio de este tema, que enseña a explotar la situación que crean para un bando las piezas inmovilizadas en la defensa, que son siempre piezas clavadas, aun cuando nadie las ataque.

Miremos esta posición con algún cuidado. ¿Cuál es la amenaza de las negras? Pues simplemente el enroque largo, que está atacado por todas las piezas. Hay una de ellas, el alfil de f5, que impide toda huida al monarca blanco. Tanto, que si no existiera el alfil de c4 de las blancas, seguiría ♘xa2++. Es decir que hay una pieza rival que ocupa una situación indispensable para evitar el mate, y, como ya sabemos cuál es, la estudiaremos particularmente. Observamos que nadie la defiende y que no puede moverse de su diagonal a2-g8, por ♘xa2++; ni de la f1-a6, por ... ♘d3+, seguido de ♘e1, jaque descubierto, ganando la



dama. El alfil está, pues, clavado, y sería difícil ganar a no mediar la amenaza de cxb4, que amenaza eliminar una poderosa batería negra. Es claro que ahora no es posible eso por la réplica ...♛xb2++; pero la verdad es que la dama podría acudir hacia el flanco dama, para colaborar en la amenaza sobre el punto a2 y a la vez atacar al alfil enemigo. Y la maniobra es simple:

1. .... ♛a6!!

Esto entrega aparentemente la dama, pero en realidad ésta no puede ser capturada, porque el alfil está clavado por la amenaza ♝xa2++.

2. g4

Para desalojar el fuerte alfil de f5.

2. .... ♛xa2!
3. ♝e3 ♝xc3!!

Y mediante una maniobra de sacrificio simple, que especula también con la clavada, se decide la partida. El peón de c3 no está en realidad defendido, porque el peón de b2 está clavado para evitar ♛c2++. Las blancas abandonaron, porque el mate es inevitable. Vemos aquí con qué rapidez se ha decidido la partida por el perfecto conocimiento del tema.



J. H. Blackburne *(1841-1924)*

CAPÍTULO XIII

CÓMO SE GESTAN LAS CLAVADAS EN LAS COLUMNAS ABIERTAS

Es indudable que nada hay más gráfico como ejemplo de un tema de ajedrez, que la partida viva. En las páginas anteriores sobre este mismo punto vimos una sucesión cinematográfica de ejemplos producidos en varias partidas magistrales. Aprendimos a observar que una pieza está clavada cuando está amenazada por otra y no puede retirarse para evitar mayores dificultades. Puede estar clavada cuando interrumpe la acción de una pieza sobre el rey, o cuando es la dama la que está atrás de la pieza amenazada o, aun, cuando es una torre. También puede estar clavada por el simple hecho de que neutraliza una amenaza grave. Todas estas variaciones del tema las hemos observado en los ejemplos de posiciones insertadas antes. Ahora lo veremos a través de algunas partidas en las que en todo momento gravitó de manera neta el tema que nos está ocupando, que trata un aspecto de gran importancia en la partida práctica, ya que de su hábil aplicación dependen muchas victorias en posiciones aparentemente difíciles de forzar.

UNA OBRA DE ARTE DE ROLANDO ILLA

Iniciemos la exposición de los mismos con una partida que jugó hace alrededor de 30 años un ajedrecista argentino de excepcional jerarquía, que no ha sido recordado con la frecuencia que merece, ya que fue durante cerca de diez

años el más alto exponente del ajedrez de nuestro país. Se trata del cotejo que Rolando Illa le ganó al excelente ajedrecista uruguayo Mario Blixen.

BLANCAS: ILLA
NEGRAS: BLIXEN

1.	e4	e5
2.	♘f3	♘c6
3.	♗b5	a6
4.	♗a4	♘f6
5.	O-O	♗e7
6.	♖e1	b5
7.	♗b3	d6
8.	c3	♘a5
9.	♗c2	c5
10.	d3	♘c6
11.	♘bd2	♕c7
12.	♘f1	d5
13.	exd5	♘xd5
14.	♗b3!	♗e6

Éste es el momento de la partida que a nosotros nos interesa. A primera vista pareciera que las negras han resuelto todos sus problemas estratégicos, y es verdad, ya que tienen todas sus piezas en juego y aun disponen de ventaja en espacio. Pero, en cambio, hay algunos detalles estratégicos que permiten concebir una combinación basada en el tema que estamos tratando. En primer término se observa que la única columna abierta es la "e" y que esta columna tiene por base la acción de una torre blanca y en el extremo opuesto se encuentra el monarca negro. Tenemos, pues, el punto de partida habitual de toda posición elemental de clavada de piezas, que es la situación de una pieza de gran valor que impide la libertad absoluta de otras.

Ahora, que aquí no es claro ver cómo puede explotarse el hecho, ya que hay nada menos que tres piezas de por medio y la primera de ellas un peón, que está defendido aparentemente con solidez. Pero las blancas atrapan otro detalle más sutil, y es que el alfil de e6 está sólo apoyado por el peón de f7, que a su vez estaría inutilizado si la dama blanca se hallara en h5. Por otra parte, la dama desde ese cuadro, de no existir el peón de e5, atacaría el caballo ded5, colaborando en la acción que ya desarrolla el alfil de b3 blanco. Y de la confluencia de esos detalles valiosos surge la jugada notable, que comienza a decidir la lucha por medio de la hábil explotación del tema que estamos considerando.

UN SACRIFICIO TÍPICO

15. ♘xe5!!

Sacrificio notable y que enorgullecería al más presumido de los ajedrecistas locales de la actualidad. Su objeto es, de acuerdo con lo expresado antes, colocar la dama en h5, rápidamente, para impedir f6 apoyando el caballo y eliminar el desagradable peón de e5, que es una barrera a la acción de la torre de e1.

15. .... ♘xe5
16. ♕h5

Y en este momento se ve claro el propósito de las blancas. Si el caballo de e5 se va, seguiría ♗xd5. De lo que se desprende que el caballo está clavado para evitar la pérdida del de d5 y que para evitar ♕xe5 se hace necesario jugar 16. ....., ♗d6, lo que va limpiando de enemigos la columna "e", en la que la torre actúa sobre el monarca adversario.

16. .... ♗d6

Era mejor resignarse a perder un peón y enrocarse, para sacar el rey de la desagradable situación que significa estar bajo los fuegos de una torre rival, en una columna abierta, ya que esto siempre deriva en combinaciones basadas en clavadas de piezas, pues para evitar los jaques es necesario interrumpir la acción de la torre con una pieza.

17. ♗xd5 ♗xd5

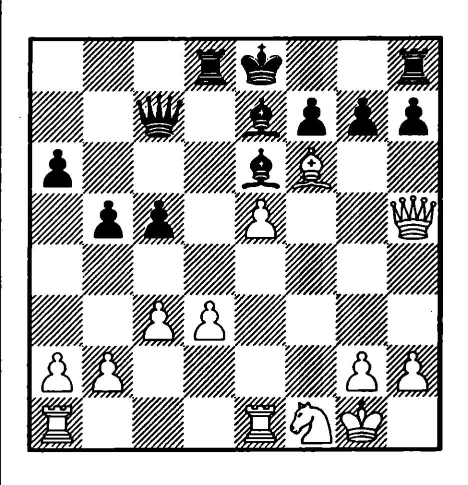
Despejado el camino entre el rey y la torre, que sólo queda interrumpido por una pieza, se hace claro el procedimiento para recobrar el material entregado con ventaja.

18. f4 ♗e6

Aún era más prudente enrocarse. Nunca debe mantenerse al rey en una línea abierta para el rival, pues esto da lugar a infinidad de combinaciones. Por otra parte, el alfil en e6 no es buena defensa, por cuanto, como establecimos antes, está apoyado por una pieza que se encuentra clavada: el peón de f7, que no puede moverse por la acción de la dama, y en consecuencia puede considerarse que carece de apoyo hasta tanto no desaparezca esa situación del rey negro o de la dama blanca.

LA CLAVADA COMO FUENTE INSPIRADORA

19. fxe5 ♗e7
20. ♗g5 ♖d8
21. ♗f6!



Esta jugada, por cierto inesperada e impresionante, es simplemente producto de la clara idea que acerca de las clavadas tenía Illa. Toda la fuerza de la combinación radica en el hecho de que el alfil de e6 está indefenso, de acuerdo con nuestra teoría, y en consecuencia, si gxf6 seguiría exf6 atacando al alfil de e6 con la torre, y el de e7 con el peón, por lo que se recobraría la pieza con gran ventaja. Además, esta notable jugada quita a las negras el recurso de enrocarse por la amenaza: si 21. ....., O-O;22. ♕g5, ♗xf6; 23. exf6, g6; 24. ♕h6 y mate inevita-

ble. Si en cambio 21. ..., gxf6; 22. exf6, ♗xf6; 23. ♖xe6+, etcétera.

21. .... ♔f8
22. ♕g5 ♖g8

Si 22. ....., gxf6 23. exf6, ♗xf6 (por la amenaza ♕g7+); 24. ♕xf6, ♔g8 (para evitar ♖xe6 [la clavada] y ♕xh8+); 25. ♖e5, etc. Si, en cambio, 22 . . ...., ♗xf6; 23. gxf6, ♔e8; 24. ♕xg7 (amenaza ♕xh8+ y también ♖xe6+, especulando en que el peón de f7 está clavado por la situación de la dama de c7), ♔d7; 25. ♖xe6, ♔xe6; 26. ♖e1+, ♔d6; 27. ♖e7, seguido de ♕g3+ o ♕xf7, ganando en seguida.

23. ♗xe7+ ♕xe7
24. ♕e3 g6
25. ♘g3 ♗d5
26. ♕h6+ ♖g7
27. ♖e3 ♔g8
28. ♖ae1 ♕b7
29. ♖1e2 b4
30. c4 ♗c6
31. e6 fxe6
32. ♖xe6 ♖xd3
33. ♘f5!

Y otra vez, luego de una serie de maniobras muy exactas, Illa encuentra en el tema de las clavadas el medio para rematar el juego. El caballo está defendido, no por la amenaza de ♖xc6, si gxf5, sino porque al desaparecer el peón de g6, la dama puede colaborar en una simple maniobra de mate, al disponer de la casilla e6. Veamos: 33. ....., gxf5, 34. ♖e8+, ♗xe8; 35. ♖xe8+, ♔f7; 36. ♕e6++. Como se observará, una pieza puede estar clavada, como en este caso el peón "g" negro, porque está en la misma línea o columna una pieza de mayor valor que la que se entrega atacada o, como en el presente caso, por una posibilidad de dominar un cuadro vital: el de e6.

33. ... ♖d1+
34. ♔f2 ♕f7
35. ♖e8+ (1-0)

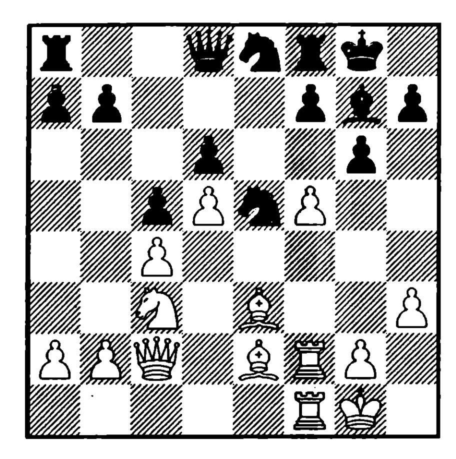
Vemos cómo, aun en la última jugada, surge el tema de la pieza clavada, que en este caso se vincula con el de las piezas sobrecargadas que hemos tratado. Las negras entregan la torre, por cuanto la dama está inmovilizada en la defensa del mate en g7, y por lo tanto no puede simultáneamente dominar la casilla e8, que no tiene ninguna vinculación con la de g7, por lo que, de tener que ir la dama a ese punto, como sucede en este caso, el mate es inevitable.

Es ésta una obra de arte de Rolando Illa y una de las joyas del ajedrez argentino.

Un ejemplo simple, pero práctico

Antes de mostrar el ejemplo final de este tema, que irá seguido de las conclusiones que nos sugiera y de las reglas que pueden facilitar al aficionado la tarea de atraparlo en multitud de posiciones, examinaremos un caso simple, pero práctico, de una partida disputada entre el fuerte jugador brasileño Octavio

Trompowsky y el ajedreclsta uruguayo Santiago Rivas Costa, en el torneo sudamericano de Montevideo de 1925. Después de la jugada 17 de las negras se arribó a la siguiente posición:



Jugaban las blancas en este momento, y especulando con la circunstancia de que el caballo negro que se coloque en f6 puede quedar clavado, porque está la dama negra en d8, y por lo tanto bajo los fuegos de un alfil en la diagonal h4-d8, realizaron la jugada ganadora:

18. f6! ♗h8

Resistiéndose, pero inútilmente, a aceptar la emponzoñada oferta de las blancas.

19. ♗h6

Forzando a capturar el peón para no perder sin compensación la calidad.

19. .... ♗xf6
20. ♖xf6!

Muy superior a ♗xf8. Ahora, las blancas, en lugar de ganar la calidad, a su vez la sacrifican, de acuerdo con el tema que tratamos al iniciar este curso, que indicaba la enorme fuerza que se encerraba en los sacrificios de calidad cuando se podía luego clavar la pieza capturadora con un alfil, como luego se verá.

20. .... ♘xf6
21. ♗g5

La clavada perfecta. La pieza de f6 puede ser apoyada, a lo sumo, por tres piezas: la dama, el caballo y el rey, y, en cambio, atacada por cuatro: el alfil, el caballo, la torre y la dama; pero en este caso no hacen falta tantas, ya que una pieza atacada por dos piezas menores tiene que ser defendida por peones o por otras dos piezas menores, y en este caso no es posible hacerlo. Una dama nunca puede prestar apoyo a una pieza así atacada, sin correr el riesgo de ser capturada.

21. .... ♘ed7
22. ♘e4 ♕e7
23. ♖xf6 (aun mejor que ♘xf6) ♕e5
24. ♖xd6

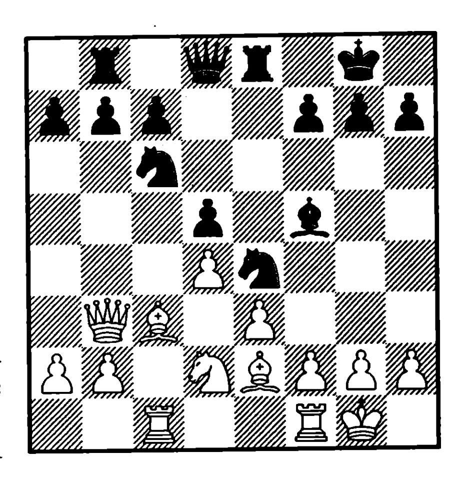
Después de pocas jugadas las negras abandonaron.

Este ejemplo es, por cierto menos valioso que los anteriores, pero resulta práctico, por cuanto muestra un tipo de posición muy común en el que se puede explotar este típico tema de las clavadas, unido al sacrificio de calidad, para hacer efectivo el mismo por medio de la acción de un alfil en la diagonal.

El éxito de las maniobras para clavar piezas depende de la facilidad o dificultad que tenga el adversario para zafarse de la presión. Cuando se fija una pieza en una columna abierta, especulando con la situación en que se encuentra el monarca rival, la clavada es directa y adquiere mayor gravedad. Hemos visto gravitar el tema en el desenlace de una serie de partidas lucidas por sus alternativas, y a través de las mismas hemos observado cómo son, en cambio, de ocultas las maniobras de clavada que fincan su eficacia en la imposibilidad de actuar de ciertas piezas que se hallan sobrecargadas en la defensa de un sector. De lo que se deduce que una pieza puede estar clavada por imposibilidad absoluta de moverse, como es en el caso de dejar el rey en jaque, o porque dicha pieza no puede abandonar el sector que ocupa sin debilitar su acción de apoyo en otra zona del tablero.

La pieza indefensa como tema de clavada

En una partida que disputé en el Torneo de las Naciones, de Varsovia, contra el campeón de Dinamarca, Andersen, que conducía las blancas, se produjo la siguiente posición:



Corresponde jugar a las negras, quienes aparentemente no tienen ninguna combinación para desnivelar la lucha. Pero aquel que domine el tema de las piezas clavadas y, en este caso, también el de las piezas sobrecargadas, observará que la torre de e8 actúa indirectamente sobre el alfil de e2, que está indefenso. De no estar el caballo en e4, podría seguir ♘xd4, ya que si exd4 seguiría ♖xe2. Quiere esto decir que el problema está en sacar el caballo ganando un tiempo. Aparentemente la jugada es simplemente 1. ....., ♘xd2; pero luego de 2. ♗xd2, ♘xd4; 3.exd4, ♖xe2; 4. ♗e3, quedarían, no sólo alfiles de distinto color, sino que la torre de e2 estaría bloqueada.

Es decir que esto permitiría ganar el peón, pero sin mayores ventajas para el negro. Pero como el tema es generoso en recursos, ¿por qué no tratar de ver si es posible arribar a situaciones parecidas sin quedar con alfiles de distinto color? Si se pudiera tomar primero el alfil con el caballo, todo estaría arreglado; pero al

retomar las blancas con la dama o el peón, defenderían el peón dama, y ya no será posible ♘xd4 ¿y si se trasponen las jugadas? ¿Si primero jugamos ♘xd4, especulando con que si exd4 podemos seguir con ♘xc3 y luego ♖xe2? Nuestro rival no podría seguir a 1. ....., ♘xd4; con 2. ♗xd4, por que el caballo de d2 quedaría sin defensa y seguiría ♘xd2, con doble amenaza a la torre y a la dama. Quiere esto decir que el alfil de c3 está sobrecargado, pues debe defender a la vez el peón dama y el caballo y no es por esta causa eficaz en su doble misión, y que el peón de e3 está clavado por la acción de la torre sobre la columna abierta. Se gana entonces un peón mediante

1.	....	♘xd4
2.	exd4	♘xc3
3.	♕xc3	♖xe2
4.	♘f3	c6

y las negras quedaron con un peón de ventaja y sin el riesgo de tablas de los alfiles de distinto color. Como se observará, la idea de las piezas clavadas por la situación en que se hallan las piezas que están detrás permitió a las negras en este caso desnivelar en un momento de relativo equilibrio una partida aparentemente muy compleja.

La clavada como recurso táctico

Veremos ahora, con breves notas, una corta partida en la que una pieza se defiende durante largo rato en una posición fuerte por efecto de la sucesiva clavada de la pieza agresora.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: GUERRA BONEO

1.	e4	e5
2.	♘f3	♘c6
3.	c3	d5
4.	♕a4	

El tema de esta variante de la apertura Ponziani es, casualmente, explotar la clavada del caballo dama, para vulnerar el peón de e5 enemigo.

4.	....	♕d6

Si 4. ....., dxe4 ; 5. ♘xe5, recobrando el peón al clavar el caballo de c6.

5.	exd5	♕xd5
6.	♗b5	

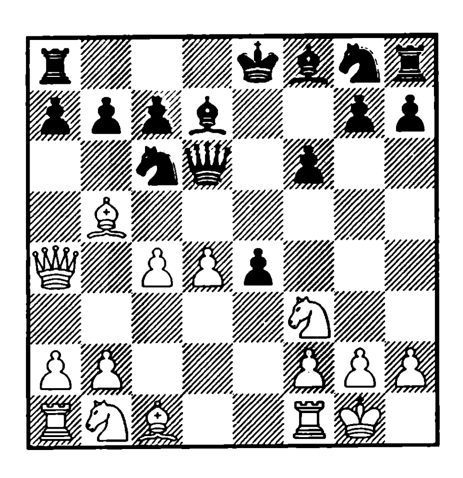
Esta maniobra de clavar un caballo de c6 por medio de un alfil es el sistema más elemental para compenetrarse de la importancia de este tema táctico, que en este tipo de posiciones

tiene muy relativa influencia, por cuanto, una vez que el rival se enroca, se torna inocua la acción de las piezas que fijan al caballo.

6. .... ♗d7

La obstrucción de la amenaza, sistema típico para refutar este tipo de clavadas

7. O-O f6
8. d4 e4
9. c4 ♕d6



Comienzan las blancas a tropezar con dificultades por la agresión al caballo y la necesidad de no moverlo, so pena de perder el peón dama. Y surge el recurso salvador de la clavada.

10. ♖e1

Clavando al peón, que debe ser apoyado.

10. .... f5
11. d5 ♘ce7

Ahora, al retirarse el caballo, queda desclavado el peón de e4, que amenaza capturar el caballo de f3. Pero las blancas no quieren perder esa excelente situación y tratan de sacar provecho de otra posición débil del rival. El alfil ded7 está defendido sólo por la dama, y en este caso la dama se encuentra inutilizada en la defensa de esa pieza. Esto permite idear una maniobra de desarrollo que además colocará a la dama rival en una posición donde reaparecerá la clavada del peón de e4, ahora desaparecida por la acción del caballo de e7.

12. ♗f4! ♕xf4
13. ♗xd7+ ♔f7
14. ♗e6+ ♔g6
15. c5!

Nuevamente queda clavado el peón de e4, que ataca al caballo por la acción de la dama blanca de a4, que especula con la situación de la dama rival de f4, que carece de apoyo. Las blancas han girado sobre el tema de la clavada para no replegar el caballo, lo que les significaría desarmonizar su posición agresiva.

15. .... ♘f6
16. ♘c3 h5
17. ♘e2 ♕h6
18. ♘e5+

y el caballo, que fue amenazado en la jugada 8, sólo sale de la casilla vulnerada diez jugadas después por la eficacia del sistema de clavadas hallado por el blanco para anular la agresión rival. Y se mueve para decidir la partida.

18. .... ♔h7

19. ♘f7 ♕g6
20. ♘f4 ♕g4
21. g3

y las negras abandonaron, porque la pérdida de la dama es inevitable.

Un ejemplo viejo, pero instructivo

Finalmente, seguiremos las alternativas de una partida valiosa como ejemplo, jugada hace tiempo por mí, entonces campeón argentino, en la que se produjo una sucesión de maniobras de ataque y defensa mediante clavadas de piezas. Veamos:

BLANCAS: DE WITT
NEGRAS: GRAU

1. d4 d5
2. ♘f3 ♘f6
3. c4 e6
4. e3 ♗e7
5. ♘c3 ♘bd7
6. ♗d3 O-O
7. O-O b6
8. ♖e1 ♗b7
9. ♕c2 c5
10. b3 ♖c8
11. cxd5 exd5
12. ♗b2 ♗d6
13. ♕e2 ♘e4
14. ♖ac1 f5
15. ♗b1 f4
16. ♖cd1

Las blancas han debido perder un tiempo por haber jugado rutinaria mente en la movida 14. El avance del peón alfil rey les crea ahora la necesidad de apoyar el peón dama antes de jugar exf4. Amenazan, asimismo, dxc5.

16. .... fxe3

Esto inicia una combinación ganadora, cuya fuerza radica en la imposibilidad de retomar más tarde el peón dama capturado con la torre por la clavada de ♗c5, ni con la dama, por idéntica jugada.

17. ♕xe3 cxd4
18. ♘xd4 ♗xh2+

Excelente sacrificio que da lugar a una partida de gran intensidad y que las negras logran ganar por la oportunidad para clavar las piezas rivales que apoyan al monarca. No era bueno 18. ....., ♖xf2; por 19. ♗xe4 ni 18. ....., ♘xf2 por 19. ♕e6+

19. ♔xh2 ♕h4+
20. ♔g1 ♘xf2
21. ♘f3 ♘h3+!

Comienzan las clavadas. El caballo no puede ser tomado, porque el peón "g" está sobrecargado en la defensa del caballo de f3. Debe, en

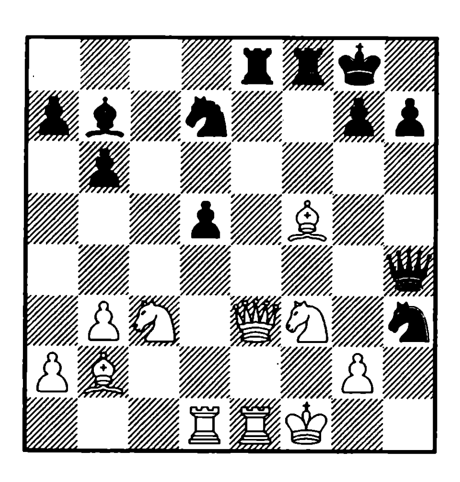
consecuencia, el rey blanco situarse en la columna "f", bajo los fuegos de la torre, y de esta suerte la dama de h4 negra dejará de estar amenazada, porque el caballo agresor quedará clavado.

22. Kf1

Si 22. Kh1, R xf3; 23. gxf3, N f4+; 24. Kg1, Qg3+, etc.

22. .... R ce8
23. Bf5!

La obstrucción



La obstrucción, maniobra típica para combatir las clavadas. Ahora el alfil se coloca delante de la torre rey negra y no puede ser capturado por la réplica Qxe8+. La necesidad de apoyar a la otra torre quita a la de f8 su movilidad en la columna "f". Es verdad que se entrega la dama, pero el caballo de f3 queda desclavado, y es posible capturar a la vez la de las negras. Esta es la única jugada buena, ya que la dama no puede dejar de cuidar el punto f2 por la amenaza Qf2++. No sería bueno 23. Qd2, por 23. ....., B a6+; 24. R e2, Qf2++, explotando la situación de la torre de e2 clavada.

23. .... Ba6+
24. N e2 Qg3!

Y la dama se sigue metiendo en la boca del lobo, especulando con que las piezas blancas clavadas son estériles en su misión agresiva. El caballo de e2 amenaza la casilla que ahora ocupa la dama, pero está inmovil, porque el alfil de a6 lo clava.

25. Bd3

Otra vez la obstrucción para darle agilidad a la pieza clavada. Esta es, por otra parte, la única jugada posible, ya que el alfil rey y la dama blanca se encuentran atacados simultáneamente Si 25. Be6+, K h8; 26. Bd4, R xe6; 27. Qxe6, R xf3+; 28. gxf3, Qxf3+ y mate.

25. .... Rxe3

Y ahora es posible ganar calidad, y ya no es necesario insistir en el tema de la dama inmovilizada, pues basta con que el caballo de f3 siga clavado.

26. Nxg3 Bxd3+
27. Rxd3 Rxd3
28. Re7 Rf7
29. Re8+ Nf8
30. Nh5 Nf4

Y ahora el caballo de h3, luego de haberse perpetuado en ese lugar, a pesar de que el peón rival lo atacaba, y sólo por el milagro táctico de las piezas clavadas, sale dispuesto a decidir la partida rápidamente.

31. ♘xf4 ♖xf4
32. ♔e2

Eludiendo la presión y ganando la torre aparentemente; pero todo estaba previsto.

32. .... ♖xe4+
(0-1)

Como se observa, es una partida instructiva como ejemplo de recursos de clavadas, que ha sido posible por el dominio de este tema, que tanto gravita en el juego abierto, y especialmente cuando el rey adversario se coloca en una columna o diagonal que podemos dominar con una torre o un alfil.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

De lo visto podemos sacar las siguientes conclusiones técnicas.

1º Pieza clavada es toda aquella que, estando atacada, no puede moverse sin causar grave riesgo a la posición.

2º No debe dejarse nunca el rey en una columna abierta o diagonal a merced del adversario si hay una pieza propia entre medio de ambas, pues esto da tema al rival para agredir esa pieza persistentemente y combinar con esa base.

3º Cuando es posible tomar una pieza clavada y defendida, generalmente es lo justo iniciar las capturas con las piezas que no clavan a la agredida. Sólo cuando sea imprescindible debe capturarse con la pieza que clava, ya que para librarse de la acción de ésta el rival, generalmente, debe perder algunos tiempos. De esto surge la eficacia del sacrificio transitorio de calidad en los casos que mostramos al iniciar este tema.

4º Tampoco la dama o la torre deben estar en una columna obstruida por una propia pieza de menor valor, ya que el rival, al atacar esta pieza con una que tenga acción indirecta sobre la que está atrás, crea una clavada.

5º En cambio, la dama puede estar cómodamente atrás de un alfil en una diagonal, pues no sólo lo defiende, sino que lo apoya en su acción agresiva. Pero nunca, por ejemplo, en diagonal con un caballo que no esté defendido a la vez por otra pieza; pues al ser atacado éste por un alfil, queda clavado por la situación de la pieza mayor que se encuentra en la misma línea.

6º Esto quiere decir que las piezas deben estar siempre defendidas por fuerzas de igual o menor valor y nunca en columnas o diagonales que tengan en su extremo al rey, y aun a la dama, pues esto permite realizar combinaciones típicas de clavada.

7º Las piezas sobrecargadas, o sea las que defienden dos cosas distintas a la vez, son en realidad piezas clavadas en germen, ya que no pueden abandonar el punto que ocupan sin descuidar el otro sector que defendían. De lo que se desprende que cada pieza debe cumplir una misión y, si ésta es importante, desentenderla de toda otra función estratégica.

8º Hay que temer las maniobras de clavada, especialmente en las posiciones de juego abierto, ya que ellas se derivan generalmente en la ganancia de tiempos, y éstos son vitales en este tipo de luchas.

CAPÍTULO XIV

LA OBSTRUCCIÓN

Acabamos de estudiar un tema muy interesante y práctico, especialmente en los períodos intermedios del jugador, en aquellos en que ya comprende el juego y se le presentan con frecuencia problemas estratégicos fáciles de captar para el ajedrecista avezado, pero complejos para el inexperto.

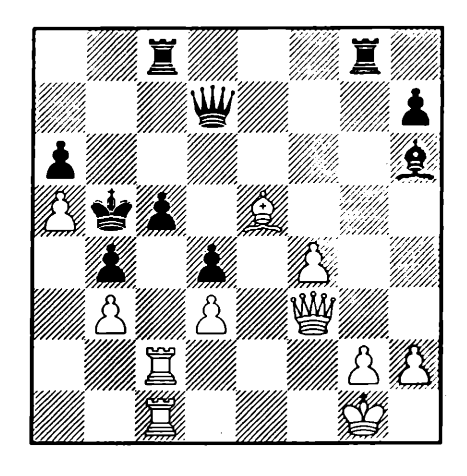
El que iniciamos tiene íntima relación con aquél, ya que se trata de la obstrucción de las amenazas. Sirve para ejecutar en multitud de posiciones, ya para desconectar las piezas rivales, ya para copar una pieza enemiga, o para interrumpir la fuerza de una clavada. De lo que resulta que se trata, en realidad, de un sistema típico de maniobras para desclavar piezas mediante la superposición de fuerzas en el camino, o, lo que es más gráfico, mediante la interrupción de la amenaza directa enemiga colocando dos piezas escalonadas bajo los fuegos rivales.

Pero éste es el aspecto de la obstrucción en las partidas de ataque y el tema tiene derivación también en las luchas posicionales, pues sirve para neutralizar una amenaza enemiga, al poner entre la fuerza agresora y la agredida otra, o también para obstruir la movilidad del rival, y aun para cerrarle la retirada. Por eso lo estudiaremos con cierta amplitud, ya que posee características típicas en muchas posiciones. Como que puede aplicarse sutilmente para lograr anular las piezas rivales entre sí.

Pero antes de seguir explicándolo, daremos algunos ejemplos, que suelen ser más expresivos que toda palabra, y al término de los mismos estableceremos los principios estratégicos que caracterizan a este tipo de maniobras, que son en realidad otra suerte de recursos tácticos.

La doble obstrucción

Uno de los ejemplos más interesantes de obstrucción para desviar al rival de buenas posiciones nos lo da un final jugado por el Dr. Tarrasch, situación que reproduce el siguiente tablero:



Evidentemente, las blancas están en ventaja, porque disponen de un peón más y una posición más agresiva, pero el camino de la victoria parece largo. De no estar la torre en c8, seguiría ♖xc5 con mate. Ya tenemos, pues, atrapada la idea. Observamos, además, que esa posición en que se halla el rey negro podría ser explotada mediante ♕b7+, de no estar la dama en d7. Tiene, pues, el negro, dos piezas imprescindibles que cooperan a la defensa del rey y no pueden desviarse de esa situación. Y hecho este raciocinio, el resto es fácil: "Hay que sacar una de esas piezas del lugar en que se hallan, dirá cualquier aficionado. Pero el que no conozca los recursos que brinda la obstrucción para entorpecer la movilidad del rival, se dará por vencido pronto, ya que no es fácil ver cómo se puede anular las dos piezas defensoras; pero quien sepa la gama de posibilidades que surge de la obstrucción, pronto observará que la jugada

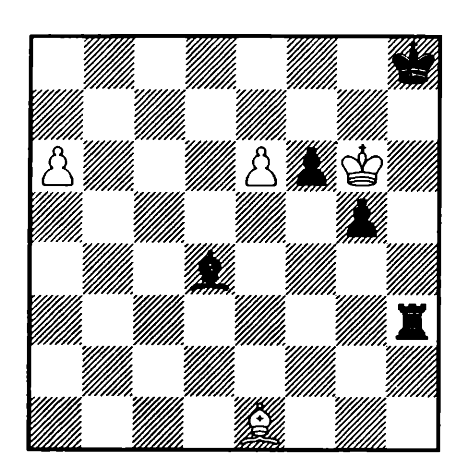
1. ♗c7!!

obliga a la dama y a la torre enemigas a ponerse en una misma línea, o en una misma columna, y que, por lo tanto, se anularán entre sí. Y esta chistosa maniobra de obstrucción decide la lucha, ya que si 1. ....., ♖xc7; 2. ♕b7+!!, especulando con la circunstancia valiosa de que la dama no actúa sobre el cuadro b7, y que la torre ha quedado sobrecargada en la defensa del peón de c5 y del punto b7, ya que ha obstruido la acción de la dama.

Si en cambio 1. ....., ♕xc7; es la dama la que obstruye a la torre y queda sobrecargada en la defensa del peón de c5 y el punto b7. Entonces se hace la maniobra de desviación 2. ♖xc5+, ♕xc5; 3. ♕b7+, con mate a la siguiente. Observamos, pues, una partida rápidamente definida por la jugada de obstrucción ♗c7, que tiene la doble virtud de obstruir la torre en el apoyo del peón "c" y a la dama en el dominio del punto b7. La doble obstrucción se ha producido en el punto de coincidencia geométrica de las dos piezas defensoras enemigas.

El tema de la casilla crítica

Este tema del sacrificio de una pieza en la casilla geométricamente crítica del cruce de la acción de dos piezas enemigas ha sido explotado por infinidad de compositores de finales, como se verá por algunos ejemplos que a continuación daremos para mostrar cómo es de característico el tema:



Las blancas tienen, en este final de Troitzky, una torre menos, pero dos peones en sexta. Evidentemente, la única posibilidad de victoria radica en coronar uno de los peones, pero el problema no es fácil, ya que si a7, sigue ♝xa7, y si e7, ♜e3, capturándolo. Cada una de las piezas negras desarrolla así una misión distinta y cada peón tiene su adversario. Pero quien sepa la ley de las casillas críticas o sea aquellas en que geométricamente se cruza la acción de las dos piezas defensoras, tendrá ya una base para iniciar una combinación. Observemos, por ejemplo, que la torre en e3 anula al alfil en su acción para atrás. Quiere esto decir que si el alfil estuviera en f2 o en g1, la torre anularía su acción hacia adelante. Y así, razonando, se desprende, como fruta madura, la jugada clave que es:

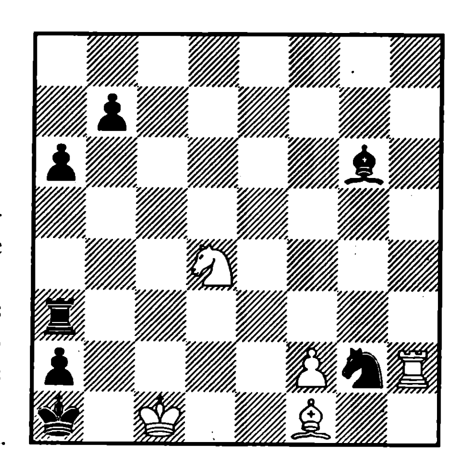
1.	♗f2!	♝xf2
2.	e7	♜e3

La torre, al intentar contener al peón, obstruye al alfil en su acción sobre el punto a7, y es posible

3. a7

que permite ganar la partida.

Una obra de arte de Bething



Otro ejemplo, y por cierto magnífico, nos lo ofrece el final de Behting que damos a continuación:

El enunciado del final es: juegan las blancas y ganan. ¿Cómo hacerlo? Lo primero que se advierte es que si las negras logran jugar ♜c3+ desalojan al rey, y luego de ♚b2, ganarían la partida.

Hay, pues, que anticiparse a esa jugada, y especialmente tratar de mantener al rey reducido a esa colocación, pues es fácil comprender que sólo es posible ganar en mérito a las amenazas de ♘b3++ o ♘c2++, que ahora están impedidas por la acción de la torre de a3 y del alfil negro.

El punto de colocación geométrico de esas piezas es el cuadro d3 de las blancas, pues en él cruzan su acción las dos piezas que están evitando el mate. Se observa que si se jugara, por ejemplo, 1. ♗d3, y siguiera 1. ......, ♖xd3, sería mate mediante ♘c2++, pero que eso no es posible porque existe la réplica ♗xd3, y siguen dominando ambos puntos. ¿Qué debemos lograr? Pues simplemente sacar la torre de ese sector, ya que si el sacrificio se efectuara estando la torre en el ala rey, el mate existiría, pues al tomar con el alfil, seguiría ♘b3++.

Surge, entonces, con meridiana claridad, la maniobra 1. ♖h3!!, que evita el jaque en c3 y aleja a la torre rival del flanco dama. Se trata, como se ve, de una jugada previa a la maniobra típica de la obstrucción:

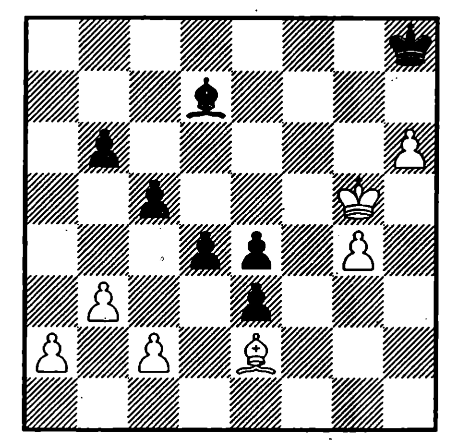
1. .... ♖xh3
2. f3!

Esta es una jugada intermedia también del plan general. No sería bueno ahora 2. ♗d3, por 2. ..., ♖h1+, que saca al rey de su magnífica situación de c1. Es necesario, pues, preparar el sacrificio de obstrucción, y la entrega de este peón tiende a llevar a la torre a una casilla en la que no pueda jaquear al rey impunemente

2. .... ♖xf3
3. ♗d3!

Y se produjo la maniobra típica de la obstrucción en la casilla crítica, en la que se cruza la acción de las dos piezas defensoras negras. Y ahora el mate es inevitable.

Un ejemplo práctico



Otro ejemplo y mucho más práctico, ya que es de fácil aplicación en los finales de partidas, es el siguiente, producido en un cotejo disputado por Bachman y Mayinger.

Analizando la posición se observa que hay igualdad de peones, pero que los negros están unidos. Existe un serio obstáculo para hacer valer la fuerza de los mismos, y es el alfil de e2 que los contiene. Si ese alfil estuviera, en cambio, en c4 o a6, habría un recurso de sacrificio para obstruir, que ganaría como ser d3,

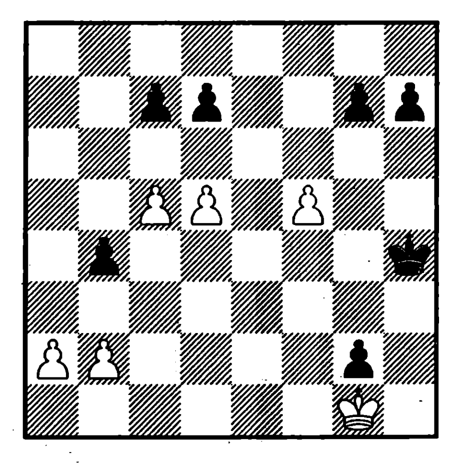
para seguir con e2, e inmediatamente surge la maniobra ganadora:

1.	....	♝b5!
2.	♗xb5	d3
3.	cxd3	e2 ganando

Vemos en este caso cómo el tema de la obstrucción tiene ramificaciones muy grandes y es la base de muchas combinaciones de gran brillo.

OBSTRUCCIÓN CONTRA LA TEORÍA DEL CUADRADO

Antes de mostrar ejemplos de partidas, observaremos otro tipo de jugada de obstrucción de notable profundidad, que surge de un final compuesto por Troitzky. En él se entregan peones para obstruir, no precisamente la acción directa de las piezas rivales, ni cortarles la retirada, ni para amenazar sobre un punto, sino para interrumpir la posible marcha del rey y obligarlo a un desvío que significa la pérdida de tiempos para éste. Y vemos aquí el tema de la obstrucción como elemento para la ganancia de tiempos.



La única razón para que las blancas puedan aspirar a ganar este final es el peón"a", que amenaza filtrarse por vía a4 y coronarse. Pero hay un obstáculo por salvar, que es la amenaza, si 1. a4, de ♔g3, seguido de h5 - h4 - h3 y h2, con mate. Es necesario, pues, perder un tiempo mediante ♔xg2, pero a eso seguiría ♔g5 y el rey negro entraría en el cuadrado que permite contener al peón torre dama adversario.

Ya hablaremos en otra oportunidad de esta teoría, que permite saber cuándo un peón puede ser alcanzado por el rey sin necesidad de apelar al análisis de las jugadas. Pero como un anticipo diremos que, cuando entre un peón, la casilla donde amenaza coronarse y el rey que debe contenerlo, es posible trazar geométricamente un cuadrado perfecto, el peón está anulado por el rey. Por ejemplo, en el caso que estamos tratando, después de

1.	♔xg2	♔g5
2.	a4	bxa3
3.	bxa3	♔f6

se observa que si se trazaran cuatro rayas que tuvieran por límites la columna "a" y la columna "f" (donde se encuentran el peón que quiere coronarse y el rey que

amenaza detenerlo), la tercera línea, o sea donde está ahora el peón, y la octava, que es donde debe coronarse, quedaría trazado un cuadrado perfecto, y en consecuencia, el peón será indefectiblemente detenido.

HAY QUE INTERRUMPIR LA MARCHA DEL REY

Hay, pues, que buscar algún medio para entorpecer la marcha del rey y ese medio es la obstrucción de aquellas casillas que permiten que esa pieza haga valer la teoría del cuadrado. Y luego de esto, se hace clara la primera jugada, que es:

1. f6! gxf6

Ahora el rey no puede ir hacia el ala dama por vía f6 y sólo puede pasar por vía c6. Pero habrá nuevos recursos de obstrucción. El rey, para detener al peón, necesita diagonales libres. La primera, h4-d8, está obstruida por el peón de f6. Queda sólo la de e4-a8, y veremos cómo es posible obstruir también ésta.

2. ♔xg2

Evita 2. ....., ♔g3 y el mate que diseñamos antes.

2. .... ♔g5
3. a4 bxa3
4. bxa3 ♔f5
5. a4 ♔e5
6. d6!!

Nuevo sacrificio de obstrucción. Si las blancas siguieran avanzando el peón libre, vendría ♔xd5, y el peón "a" sería contenido por el rey. Es necesario dificultar, pues, la marcha del monarca negro y el sacrificio de piezas suele ser el sistema típico en estos casos.

6. .... cxd6
7. c6!!

Nuevo sacrificio de peón que obstruye la diagonal d5-a8 al rey negro y obliga a que éste realice un rodeo que permite coronar el peón.

7. .... dxc6
8. a5!

y el peón no puede ser contenido, pues han sido obstruidas las vías de acceso del rey negro.

CAPÍTULO XV

LA OBSTRUCCIÓN COMO RECURSO TÁCTICO

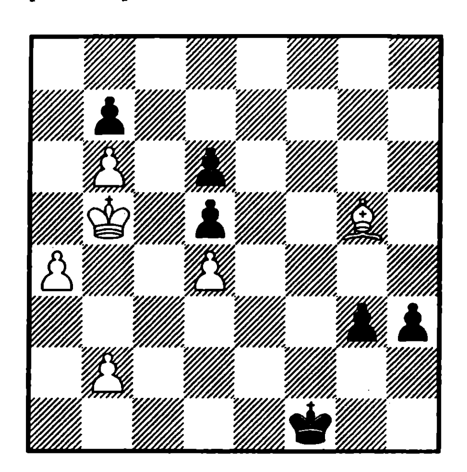
Hemos comenzado a familiarizarnos con un tema estratégico muy útil, ya que tiene aplicación en todo tipo de posiciones y en todo tipo de maniobras. La obstrucción es uno de los horizontes más dilatados que se le ofrecen al ajedrecista en materia de recursos tácticos. A menudo suele gravitar de tal manera en el curso de una partida, que adquiere la jerarquía de sistema estratégico fundamental. Su amplitud es grande, por cuanto tanto se pueden obstruir amenazas rivales interponiendo piezas en el camino de la agresora, como mediante sacrificios o maniobras precisas obligar a que las propias piezas rivales dificulten la marcha de otras. Asimismo, en algunos casos es posible aplicar el sistema de auto-obstrucción para ahogarse, lo que significa empatar partidas aparentemente perdidas.

A través de algunos ejemplos veremos palpitar el tema, lo que acabará por familiarizarnos con el mismo, y más tarde estudiaremos algunos casos en que la obstrucción adquiere la jerarquía de maniobra sutil, que tiende a definir estratégicamente la lucha. Y después de este ambular por el terreno de la partida viva, habremos comprendido que la obstrucción es la lucha por la posesión de casillas vitales del tablero y un sistema para entorpecer la movilidad de las fuerzas enemigas.

Si ampliamos un poco el tema y lo llevamos a la apertura, veremos algunos ejemplos clásicos de obstrucción mediante maniobras típicas de sacrificio de peón. Por ejemplo, en el Caro-Kann, el sistema 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. e5, ♝f5; 4. g4, ♝g6; 5. h4, h6; 6. h5, ♝h2; 7. e6. La única razón de esta variante, que por cierto no la indicamos como modelo técnico, sino como ejemplo de maniobra de obstrucción buena o mala, es la situación desagradable que para las negras surge de la dificultad de poner en juego su alfil rey. El peón de e7 está obstruido y esto crea serios problemas tácticos.

La auto-obstrucción para empatar

Maniobras parecidas hay en la Siciliana, en el "Giuoco Piano" y en muchos otros sistemas de planteo. Pero en realidad lo que nos interesa ahora es observar la importancia de las obstrucciones de piezas en el medio juego y la variedad de temas a que dan lugar; pero antes de penetrar en el tema, presentaremos un ejemplo de final compuesto en que se ve gravitar la idea de la auto-obstrucción, para empatar una situación en apariencia perdida.



A primera vista las blancas no tienen defensa, pero hay una maniobra para empatar. Aconsejamos al aficionado que antes de seguir adelante se detenga un poco sobre este final, ya que la observación de su dificultad le hará más interesante la sorpresa que para muchos significará su solución. No hay forma de detener a los peones negros. Si 1. a5, sigue 1. ....., h2; 2. a6, bxa6+; 3. ♔xa6, h1=♕; 4. b7, ♔e2; 5. b8=♕, ♕a1+; seguido de ...♕xb2+ luego de ♕xb8 y g2, ganando.

Hay, pues, que apelar a recursos extraordinarios y el único existente es el que surge de ese recurso táctico del ajedrez, que le da tanta complejidad en los finales de partidas: el ahogado. Y como hay un alfil móvil, las blancas hallan un sistema para obstruirlo y encerrar al rey en una propia jaula. Veamos:

1.	♗d2!	g2 (o h2)
2.	♗a5!	g1=♕ (h1=♕)
3.	b4!	

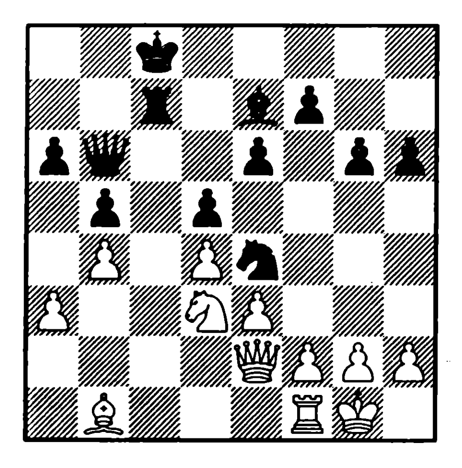
Y el rey blanco queda ahogado, con lo que se produce una posición de tablas que no puede malograrse, aun cuando les corresponde jugar a las negras. Vemos cómo del recurso de la obstrucción de sus piezas, ya que el alfil le ha quitado la movida ♔a5 al rey, y a su vez el peón ha interrumpido la marcha del alfil, se ha derivado un milagroso empate.

Un ejemplo de gran jerarquía

Y ahora, una vez terminada la incursión por el campo de los finales compuestos, lo que nos ha permitido observar toda la amplitud del tema, lo estudiaremos a través de varias posiciones de partida viva. Y para darles jerarquía a los ejemplos, los iniciaremos con el que nos brinda la décimosegunda partida del «match» por el campeonato mundial, que disputaron Alejandro Alekhine y

José Raúl Capablanca, el 11 de octubre de 1927, en el local del Club Argentino de Ajedrez.

Después de la jugada 33 de las blancas, conducidas por Alekhine, se arribó a la siguiente posición:



Las negras jugaron en este momento:

33. .... ♖c3

buscando una forma económica de doblar sus piezas en la columna abierta y, sin duda, dieron poca importancia a la obstrucción de la torre por vía ♘c5, que las blancas amenazan más tarde. La partida siguió así:

34. ♕b2 ♕c7
35. ♘c5!

Este tipo de jugada es una de las más simples formas de la obstrucción y obliga a tener cautela cada vez que se penetra con la torre en el juego enemigo. Una torre en sexta o séptima es muy fuerte cuando hay pocas piezas en el tablero, pero suele ser una maniobra de riesgo cuando es posible, aun por medio de un sacrificio, interrumpir el contacto de la misma con las piezas que la apoyan.

Se trata de una maniobra típica y elemental y sin duda Capablanca la previó. Supuso que contaba con recursos para defenderse, pero veremos que la obstrucción de la torre será demasiado completa para que pueda contar con una retirada eficaz.

35. .... ♗xc5
36. dxc5 ♕e5
37. f4

Esta agresión a la dama es la maniobra que escapó a Capablanca. Ahora quedará la torre totalmente encerrada por obra y gracia de la maniobra de obstrucción anterior, que significó cortarle la retirada

37. .... ♕g7
38. ♗xe4 dxe4
39. ♔f2

Más enérgico sería aún 39. ♖f2, para seguir con ♖c2.

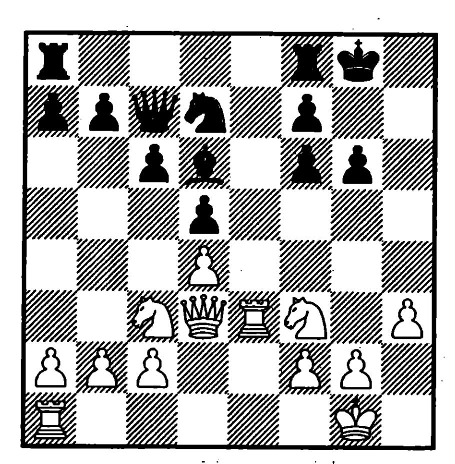
39. .... ♕f6

40. g3 g5
41. ♖c1

Las negras, después de la suspensión, abandonaron, dado que los análisis probaron la inutilidad de toda tentativa.

La torre copada

Para que se observe que este tipo de obstrucción para desconectar piezas rivales es en realidad un sistema táctico muy usual, especialmente para encerrar las torres entrometidas en el medio juego, veremos un ejemplo muy simple, en el que por medio de una maniobra de este tipo se logra ganar calidad.



Las negras jugaron en este momento 1. ....., ♗f4, provocando la jugada ♖e7 de las blancas, que sería formidable de estar más simplificada la posición. Lo hicieron, especulando con la posibilidad de una maniobra de obstrucción simple, pero por eso mismo instructiva para el tema que nos ocupa. Siguió así:

1. .... ♗f4
2. ♖e7 ♕d6!

(preparando la celada)

3. ♖ae1?

Error grave, hijo del hábito de hacer movidas rutinarias sin observar detalles tácticos de cada posición.

3. .... ♘e5

Esto obstruye la retirada de la torre de e7, ataca la dama, incomunica las torres y gana en consecuencia calidad.

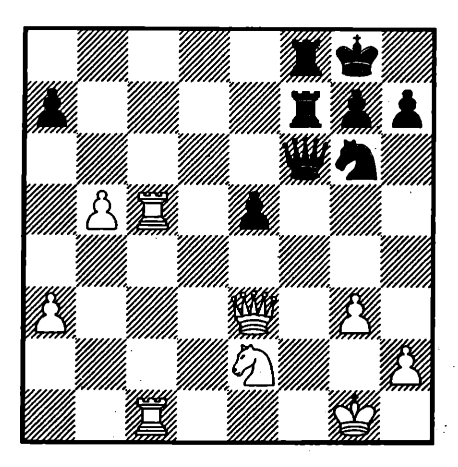
4. ♘xe5 ♕xe7

Las negras ganaron. Este ejemplo tiene cierta analogía con el que mostramos anteriormente.

La obstrucción para ganar tiempos

Y nuevamente la observaremos, pero de una manera más sutil ahora, ya que no sirve para ganar calidad, pero sí un valioso tiempo en el desarrollo y mejorar

la situación de una pieza. Veremos así la maniobra de obstrucción empleada como recurso táctico fundamental de un plan estratégico ganador.



La posición no es simple. Las negras amenazan jugar ♕f2 y entrar con la torre en séptima. La superioridad de peones en el ala dama da cierta ventaja al blanco, pero, en cambio, el caballo de e2 tiene dificultad para entrar rápidamente en juego, porque el peón de e5 enemigo le toma dos importantes saltos. La jugada simple sería ♖c8 para cambiar una de las torres rivales, pero las blancas han visto que existe la posibilidad de una obstrucción por vía f4 cuando la torre rival se coloque en f2, y siguen más enérgicamente con:

1. a4 ♕f2+
2. ♕xf2 ♖xf2
3. ♘f4!

Y una vez más observamos una maniobra típica de obstrucción de la acción de dos piezas rivales, que las desconecta entre sí y amenaza ganar calidad. Es fácil ver que esa pieza no puede ser capturada, por cuanto puede moverse en séptima, pero tambien es fácil ver que ahora el caballo hasta hace un instante pasivo de e2, se convertirá en una fuerza demoledora desde el cuadro vital de e6. Este es, pues, un caso de maniobra de obstrucción como recurso táctico.

3. .... ♖a2

Si 3. ....., ♘xf4; 4. ♔xf2, ♘d3+; 5. ♔e3, ♘xc1; 6. ♖xc1, y el final de las negras sería angustioso, por la debilidad del peón de e5 y el de a7 y la fuerza de los peones unidos rivales del ala de la dama.

4. ♘e6

La torre se zafó de la amenaza, pero el caballo blanco actúa ahora pujantemente en e6.

4. .... ♖e8

Malo sería 4. .... ♖ff2, por 5. ♖c8+, ♔f7 (si 5. ....., ♘f8, se cambian las dos piezas en f8 y después de ♖c8+ y ♖c7+ se gana fácilmente); 6. ♘g5+, ♔e7; 7. ♖(1)c7+, seguido de ♘e4+, ganando la torre.

5. ♖c8 ♖xc8
6. ♖xc8+ ♔f7
7. ♘c5

y las blancas ganaron el final, que para nuestro objeto no interesa. No hay réplica buena contra la amenaza ♖c7+ y ♖xa7, ya que si 7. ....., ♔e7, como siguió en la partida, gana 8. ♖a8.

Hemos observado distintos aspectos de la maniobra de obstrucción, en la serie de finales artísticos enumerados en capítulos anteriores, y ahora como maniobra para interrumpir la acción de las torres rivales, ya para coparlas o para mejorar la situación de las propias fuerzas.

En el ejemplo próximo la analizaremos desde otro ángulo, ya que Capablanca nos mostrará de qué manera, cuando una pieza está clavada, mediante la obstrucción de fuerzas en la diagonal dominada se logra recobrar la elasticidad perdida, y más tarde Stahlberg nos enseñará cómo también mediante una maniobra de este tipo se logra anular las amenazas de un rival como Rubén Fine y vencerlo magistralmente. En el primer caso será tema de combinación pura, y en el segundo, maniobra posicional de muy largo alcance.

CAPÍTULO XVI

LA OBSTRUCCIÓN Y SUS RAMIFICACIONES

Si sutilizamos un poco, podríamos llegar a la conclusión de que toda la técnica de la lucha contra el alfil malo, que es la verdad estratégica del medio juego más concreta que existe, es la técnica de la obstrucción. ¿Qué es en realidad un alfil malo? Pues no es otra cosa que un alfil obstruido. ¿Qué es en realidad un mal desarrollo? Pues suele llamarse así al que está deficientemente realizado por la auto-obstrucción de piezas.

Lo que pretendemos mostrar no es precisamente cómo se hace para evitar obstruir la acción de las propias piezas. Esto es muy elemental y no corresponde al tono un poco levantado de este libro, que se ocupa exclusivamente de los problemas superiores del ajedrez. Lo que se trata es de hacer de la obstrucción un arma estratégica y ver cómo puede obligarse al rival a obstruir las propias piezas, ya encerrando al alfil (alfil ominoso) o impidiendo el desarrollo o encerrando una pieza rival al obstruir su retirada (copada) o exigiéndole que ocupe la casilla vital del tablero y, al hacerlo, inutilice la acción de otra pieza que cruza sus fuegos por la misma (casilla crítica). Gran parte de esto lo hemos visto a través de jugosos ejemplos. Ahora lo veremos en las sutilezas del planteo.

BLANCAS: CAPABLANCA
NEGRAS: YATES

1.	d4	♘f6
2.	♘f3	g6
3.	♘c3	d5
4.	♗f4	♗g7
5.	e3	O-O
6.	h3	

Una jugada sutilísima

Esta es una jugada formidable. Clásica entre los aficionados bisoños, que tanto temen la clavada de... ♗g4, en Capablanca adquiere jerarquía de tema estratégico central del combate, ya que lo que buscaba el maestro cubano en esta partida era obligar al rival a hacer una movida que obstruya la marcha del alfil dama. Ahora éste no podrá desarrollarse a ♗g4, para cambiarlo si fuera necesario por el caballo de f3.

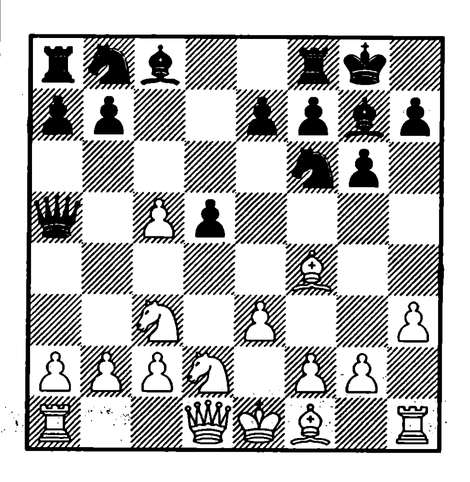
Esta es una de las pocas posiciones en la que no es muy necesaria la existencia del alfil dama, ya que su misión se halla reemplazada por los peones avanzados en casillas blancas. Si no se hubiera jugado g6, aún sería interesante la función de ese alfil, por cuanto después de jugar e5, maniobra que a la corta o a la larga debe hacerse, quedaría sin guardián el punto f5. Pero en este caso no, y el alfil dama no puede ser desarrollado cómodamente, ya que carece de retiradas. Es decir, que está obstruida su acción por los propios peones.

La jugada que efectúa Capablanca tiende a obligar a que el alfil quede en su casilla de origen. Una vez logrado esto tratará de provocar e6, y en esta forma logrará que quede obstruido y se transforme en el famoso alfil malo tema de tantas partidas y de tantos artículos.

Obstrucción contra clavada

6. .... c5
7. dxc5 ♕a5
8. ♘d2

Esta jugada merece comentarse, pues entra dentro de la gran familia de maniobras de obstrucción. Las negras estaban amenazando, no la simple jugada de ... ♕xc5, sino la maniobra típica de explotación de una pieza clavada (en este caso el caballo dama), mediante la acumulación de fuerzas sobre un punto. La amenaza era ..., ♘e4, que coloca a tres piezas que coincidirían sobre el punto c3, ocupado por el caballo. Como éste se encuentra clavado, la maniobra sería decisiva, pues se halla defendido por sólo una pieza y atacado por tres. Para evitar la clavada, Capablanca apela a la obstrucción. Coloca entre medio de la pieza atacada directamente y la que da tema a la clavada, en este caso el rey, que se halla en diagonal con la dama enemiga, otra pieza, y en esta forma da elasticidad a ambas. Vemos aquí la obstrucción combatiendo airosamente contra la clavada, plan que ahora veremos.



8. .... ♕xc5
9. ♘b3 ♕b6

10. ♗e5

Esta jugada es sencillamente estupenda y digna colaboradora del avance h3. ¿ Qué pretende Capablanca con esta movida, que en realidad sólo parece orientada a colocar el alfil en la misma diagonal que el alfil rival que domina tan poderosa diagonal? Pues simplemente provocar la jugada e6 de su adversario, para obligarle a que obstruya definitivamente la acción de su alfil y tener un tema estratégico que explotar.

10. .... e6

Ante la amenaza de ♗xf6, seguido de ♘xd5, las negras no tienen mejor posibilidad que esta jugada, que no sólo obstruye definitivamente la movilidad del alfil dama, que al quedar encerrado entorpecerá a la vez la acción de otras piezas propias (por ejemplo, la de las torres entre sí) sino que debilitará casillas negras muy importantes. No sería bueno 10. ....., ♗e6; por 11. ♗d4, ♕c6; 12. ♘c5!, seguido de ♗b5!, con gran ataque.

En realidad para nosotros ha terminado el ejemplo, pues ya se ha producido la lucha para crear la obstrucción de una pieza negra. Pero es tan valiosa la partida técnicamente, que para satisfacción del aficionado la reproduciremos con notas sintéticas. Considero que éste es uno de los grandes monumentos del ajedrez posicional. Además enseña a explotar los beneficios de una maniobra de obstrucción.

ESTRECHANDO EL CERCO

11. ♘b5!

Esta jugada tiende aparentemente a ganar calidad mediante ♘c7. Pero, como es de suponer, no ha sido tan ingenuo Capablanca en sus planes. Bajo esta amenaza, lo único que persigue es eliminar el alfil rey enemigo, que tan incómodo podría hacerse, y mediante esa maniobra debilitar todos los cuadros negros del tablero. Colocados los peones en casillas blancas, la existencia del alfil que actúa en casillas negras es indispensable para asegurarse la fiscalización de todas las casillas que los peones han descuidado en sus avances y cuya red toma esta formación: h6-g5-f6-e5-d4-c5 y aun f4-d6 y c7. Cada una de estas casillas es un punto fuerte para el enemigo, y de tanta abundancia de sectores para colocar sus caballos debe desprenderse la victoria.

11. .... ♘e8

No servía 11. ....., ♘a6, por cuanto después de 12. ♗d4 se ganaría, por lo menos, un peón.

12. ♗xg7 ♘xg7
13. h4

Otra jugada maestra. Aparentemente pretende atacar con violencia el enroque mediante h5, seguido de ♗d3. Pero lo que se procura es provocar h5 o f5 de las negras, lo que pondrá otro peón en casilla blanca y seguirá alejándose la posibilidad de que el alfil dama negro juegue. No habría sido buena la jugada natural 13. ♗d3, por la réplica e5, liberando al alfil, maniobra que ahora no puede hacerse por la réplica ♕xd5. También esto es mejor que la pruden-

te retirada 13. ♘c3, porque Capablanca desea que le expulsen el caballo mediante a6, para que un nuevo peón rival se coloque en casilla blanca, anule aún más los posibles recursos de movilidad del alfil dama rival, y a la vez deje débil otra casilla negra (b6), que tan poco fiscalizadas podrán estar por la inexistencia del alfil rey negro.

La bola de nieve

13.	a6
14. ♘c3	♘c6
15. ♗d3	f5

Un mal necesario. Es indispensable obstruir la acción del alfil blanco sobre el enroque, para quitarle fuerza a la maniobra de ataque h5, seguido de g4, abriendo la columna a la torre rey. Pero esta jugada típica para obstruir la acción del alfil sobre el enroque debilitado acaba con las últimas esperanzas de moverse de que dispone el alfil dama negro, hasta ahora alejado del combate, pero, en realidad, el verdadero norte de los planes blancos. Capablanca ha logrado obstruir casi definitivamente la acción de esa pieza con las propias fuerzas del adversario. Un detalle de apertura ha ido engendrando debilidad tras debilidad.

16. ♕d2	♘a5
17. ♗e2	♘c4
18. ♗xc4	bxc4
19. ♕d4	♕c7

No lograría remediar la situación la jugada 19. ..., ♕xd4; 20. ♘xd4, e5; por la réplica 21. ♘f3, para seguir si 21. ....., e4; con 22. ♘d4, y si 21. ....., ♖e8; con 22. ♘d5, en ambos casos con gran juego.

20. ♕c5	♕xc5
21. ♘xc5	

Fiel a su teoría de la simplificación, Capablanca limita la lucha a la acción de las piezas que ofrecen desnivel estratégico. El rival tiene un alfil autobloqueado, y esto a la vez le impide combinar la acción de ambas torres. El cubano reduce, pues, la lucha a esos elementos

21.	b6
22. ♘5a4	♖b8
23. O-O-O	b5
24. ♘c5	♖b6
25. a4	♘h5

Malo sería b4 por a5! seguido de ♘3a4.

26. b3

Merece especial estudio la forma en que Capablanca destruye la cadena de peones del ala dama.

26.	cxb3
27. cxb3	bxa4
28. ♘3xa4	♖c6
29. ♔b2	♘f6
30. ♖d2	a5
31. ♖hd1	♘d5
32. g3	♖f7
33. ♘d3!	♖b7
34. ♘e5!	♖cc7
35. ♖d4	♔g7
36. e4	

Es instructiva la forma sutil con que Capablanca conduce esta parte de la lucha. Ahora, una vez bloqueada la posición enemiga, abre la columna "e" para una de sus torres y poder hacer así tema de ataque el peón de e6.

36. .... fxe4
37. ♖xe4 ♖b5
38. ♖c4 ♖xc4
39. ♘xc4 ♗d7

"¡TARDE PIASTE!"

¡Por fin! El alfil dama ha podido ser puesto en acción, mas por cierto pobremente, en la jugada 39. Sigue obstruido por su peón de e6 y por eso poco útil puede hacer. Veremos ahora cómo esta jugada, precisamente la que tiende a dar juego al alfil obstruido, facilita una maniobra de Capablanca, casi de problema, que le permite ganar matemáticamente el peón de a5.

40. ♘c3 ♖c5
41. ♘e4 ♖b5
42. ♘ed6 ♖c5
43. ♘b7 ♖c7
44. ♘bxa5 (el peón sucumbió...),
44. .... ♗b5
45. ♘d6 ♗d7
46. ♘ac4 ♖a7
47. ♘e4

Obsérvese que los caballos toman todas las casillas vitales negras del enemigo: g5 - f6 - e5 - d6 - c5 - b6 y a5.

47. ... h6
48. f4 ♗e8
49. ♘e5 ♖a8
50. ♖c1 ♗f7
51. ♖c6 ♗g8

El alfil sigue reducido a una triste misión, por estar obstruido.

52. ♘c5 ♖e8
53. ♖a6 ♖e7
54. ♔a3 ♗f7
55. b4 ♘c7
56. ♖c6 ♘b5+
57. ♔b2 ♘d4
58. ♖a6 ♗e8
59. g4 ♔f6
60. ♘e4+ ♔g7
61. ♘d6 ♗b5
62. ♖a5 ♗f1
63. ♖a8 g5

Única. Las blancas amenazaban ♘e8+, seguido de ♘f6 y g5, con mate inevitable.

64. fxg5 hxg5
65. hxg5 ♗g2

Única. Hay que evitar ♘e8+, seguido de ♘f6+ y ♖g8++.

66. ♖e8 ♖c7

No era posible 66. ....., ♖xe8; por 67. ♘xe8+, ♔f8; 68. g6!, ganando rápidamente.

67. ♖d8 ♘c6
68. ♘e8+ ♔f8

69.	♘xc7+	♘xd8
70.	♔c3	♗b7
71.	♔d4	♗c8
72.	g6	♘b7
73.	♘e8!	♘d8
74.	b5	♔g8
75.	g7!	♔h7
76.	g5	♔g8
77.	g6	(1-0)

Están en una posición de "zugzwang», ya que si mueven el caballo seguiría ♘f7 y ♘h6++, y si mueven el alfil, ♘d7 y ♘f6++.

Es ésta una partida extraordinaria, que en su parte final poco tiene que ver con nuestro tema, pero resulta instructiva, pues no basta sólo con saber cómo se obstruye la acción de una pieza, sino que es muy valioso observar cómo se saca provecho de esa debilidad estratégica.

CAPÍTULO XVII

LA OBSTRUCCIÓN COMO TEMA ESTRATÉGICO

Al considerar este tema de la obstrucción estamos entrando, sin pretenderlo, en la médula de muchos sistemas conocidos. Hemos visto cómo la teoría del alfil malo halla asidero simplemente en una amplia forma de encarar la obstrucción de las piezas rivales, como norte estratégico. Ahora veremos esa misma maniobra efectuada por el maestro sueco Stahlberg en un match con Fine. En ella, el primero consigue una buena victoria en mérito a la oportunidad de un sacrificio de obstrucción, que anuló un alfil enemigo durante largo rato, lo que le permitió lograr una ventajosa simplificación.

Vemos así la obstrucción, que primitivamente para muchos es sólo la simple maniobra de interponer una pieza entre el monarca enemigo y la fuerza agresora, gravitando sobre la suerte estratégica de toda una lucha, y de una lucha de gran calidad

BLANCAS: STAHLBERG

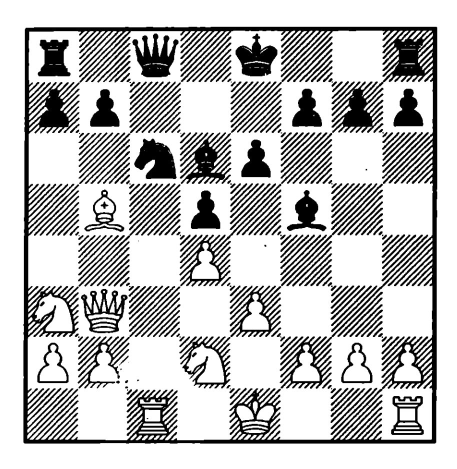
NEGRAS: FINE

1.	d4	d5
2.	c4	c6
3.	♘f3	♘f6
4.	e3	♗f5
5.	cxd5	cxd5
6.	♕b3	♕c8
7.	♘a3	

Esta es la maniobra favorita del holandés Landau, que parece ser más fuerte que ♘c3, como indicaría la

lógica. La razón que da fuerza a este anormal desarrollo del caballo dama es que permite ganar un tiempo al apoderarse rápidamente de la columna "c", por donde se puede producir una ventajosa posición de clavada.

7.	....	e6
8.	♗d2	♘e4
9.	♖c1	♘c6
10.	♗b5	♘xd2
11.	♘xd2	♗d6



Aquí las blancas podrían ganar un peón mediante 12. ♕a4, pero después de 12. ....., O-O; 13. ♗xc6, bxc6; 14. ♖xc6, ♕d7; 15. ♖a6, ♕xa4; 16. ♖xa4, ♖fb8; seguiría, si 17. b3, ♗d3, y si 17. ♘b3, ♗b4+, con compensaciones por los dos alfiles.

En vista de esto, Stahlberg, que va en busca de posibilidades mayores, idea una combinación de lenta marcha, que funda su bondad en la oportuna obstrucción. Veamos:

12. e4!

Notable sacrificio de obstrucción que muestra la riqueza del tema, tanto en las posiciones de ataque como en el juego posicional.

Ahora el alfil quedará obstruido y esto satisface a Stahlberg, que quizá habría podido seguir luego con más energía.

12.	....	dxe4
13.	♘ac4	

Quizá fuera mejor d5, con un ataque muy fuerte, pero las blancas se conforman con vencer en mérito a la obstrucción del alfil dama negro, y a fe que lo logran de excelente manera.

13.	....	♕d7
14.	♘xd6+	♕xd6
15.	♘c4	♕f4
16.	♕e3	♕xe3
17.	fxe3	

Las blancas aceptan llegar al final, convencidas de que la falta de movilidad del alfil dama negro, por obra de la feliz maniobra de obstrucción anterior, debe dar sus frutos.

17.	....	♔e7
18.	♗xc6	bxc6
19.	♘a5	

Y las blancas recobraron el peón y ganaron después el final con relativa facilidad, por la mayor agresividad de su caballo, que contrasta con la pobre acción del alfil rival, obstruido en su retirada por el peón de e6, y en su acción agresiva por el de e4.

LA OBSTRUCCIÓN COMO COMPLEMENTO DE UN ATAQUE

Ahora veremos una partida corta, que se remata felizmente por la exacta aplicación de este tema. Veremos aquí la obstrucción como arma para coartar la acción de una pieza rival, al efectuarse un sacrificio típico que divide al ejército enemigo en dos. Se trata de una partida que disputé hace varios años, con las negras, contra Fernández Coria; la reproduzco íntegramente por su brevedad y porque ofrece otros detalles instructivos.

BLANCAS: CORIA

NEGRAS: GRAU

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 d5
3. c4 e6
4. ♗g5 c5

Con esta jugada se entra en una Defensa Tarrasch, un poco mejor para el negro que la que se originaría de desarrollar las blancas antes ♘c3 que ♗g5. En realidad se obliga a entrar en la variante antigua de la precitada defensa, ya que luego de ♗g5, la maniobra clásica de cambiar los peones y seguir con g3 es errónea, como esta misma partida lo prueba.

5. g3

lo mejor debe ser 5. ♘c3

5. .... ♘c6
6. cxd5 exd5
7. dxc5 ♗xc5
8. ♗xf6

Esta jugada es necesaria por la fuerte amenaza de 8. ....., ♗xf2+, seguido de ♘e4+. Evita, además, que la dama negra se coloque más tarde en b6, desde donde amenazaría dos peones vitales de las blancas.

8. .... ♕xf6
9. ♘bd2

Jugada precaria, que obstruye a la dama blanca. Es aleccionadora, pues muestra lo caro que se pagan los planes erróneos en los planteos. No sería bueno 9. ♘c3, por ♗b4. Tampoco parece satisfactorio 9. ♕c2, por ♗b4+; 10. ♘bd2 (si 10. ♘c3, seguiría 10. ....., ♗f5, y luego d4), ♗f5; 11. ♕b3, ♘d4, etcétera.

Hay que atacar rápidamente

9. .... g5!

Mucho mejor que 9. ....., ♕xb2, que permitiría a las blancas sacar el alfil rey, enrocarse y luego explotar la situación del peón central aislado. La pérdida de un tiempo en el planteo ha hecho que las blancas no puedan enrocarse inmediatamente, y esta jugada tiende a explotar esa deficiencia, de la manera más enérgica.

10. ♕c2 ♗b6
11. h3 ♗f5
12. ♕b3 O-O-O

Es evidente que las negras, luego de su avance del peón caballo rey, no pueden enrocarse corto. En cambio, el del texto, que prepara la maniobra de obstrucción medular de esta partida, permite que la torre dama colabore en el combate. Todas las piezas negras juegan agresivamente.

13. ♗g2 ♔b8

Sobre esta jugada es bueno hacer una observación para el aficionado de escasa experieneia. Nunca es prudente tener el rey propio, y menos aún cuando uno ataca, en una línea abierta donde está propenso a ser vulnerado. No hay ataque, por fuerte que sea, que no ofrezca una falla si el propio monarca está desguarnecido, y éste es el caso del ejemplo que nos ocupa. Las negras están dispuestas a atacar, pero antes quieren evitar una sorpresa desagradable. Además, quitan fuerza a la inevitable jugada ♖c1 de las blancas.

14. O-O h5
15. ♕c3

Buscando la simplificación, que siempre favorece al bando que está defendiéndose. Y, como es natural, las negras han de rehusarla, para más tarde ganar un tiempo en mérito a la nueva situación de la dama, que ha de facilitar la realización de la maniobra típica de obstrucción.

15. .... d4

Las blancas han previsto esta jugada y, más aún, la han provocado. Creen que de esta suerte el peón obstruye al alfil de b6, que tan amenazador está, y tienen razón, pero transitoriamente. Además, este avance aumenta el radio de acción del alfil deg2 blanco que actúa sobre el enroque negro. Pero esto es poco eficaz.

La obstrucción en danza

16. ♕b3 h4
17. g4 ♗xg4!

Este bonito sacrificio es también una maniobra de obstrucción. Las negras entregan una pieza, porque saben que ha de quedar obstruida más tarde la acción del alfil rey adversario. Es decir, que se entrega una pieza, se abren vías para el ataque en la columna "h" y se encierra el alfil rival, que quedará totalmente obstruido. Veamos:

Si 18. hxg4, h3; 19. ♗h1, h2+; 20. ♔g2 (el alfil quedó obstruido), ♕h6; 21. ♘e1, d3 (la maniobra de obstrucción clásica que deseábamos mostrar), y no hay forma de evitar ♕h3++. Si en lugar de ♔g2 jugasen 20. ♘xh2, seguiría20. ....., ♖xh2; 21. ♔xh2, ♖h1+; 22. ♔g1, ♕h6; 23. ♕g3+, ♗c7; etcétera.

18. ♘e4 ♕f4
19. ♘h2 ♗xe2
20. ♖fe1 d3

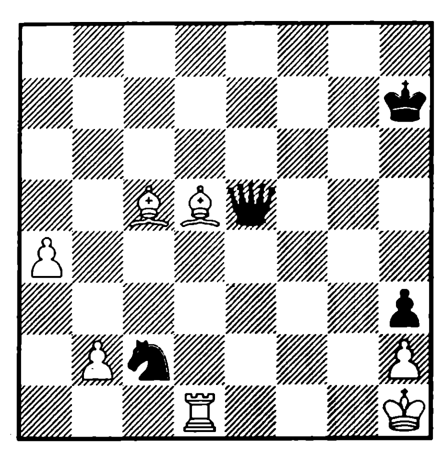
Y esta simple jugada de obstrucción, que separa a la dama del ala rey y abre juego al bloqueado alfil de b6, define la partida en seguida.

21. ♘f1 f5

(0-1)

UNA OBSTRUCCIÓN PURA

En un cotejo disputado hace años en Berlín se arribó a la posición que muestra el diagrama.



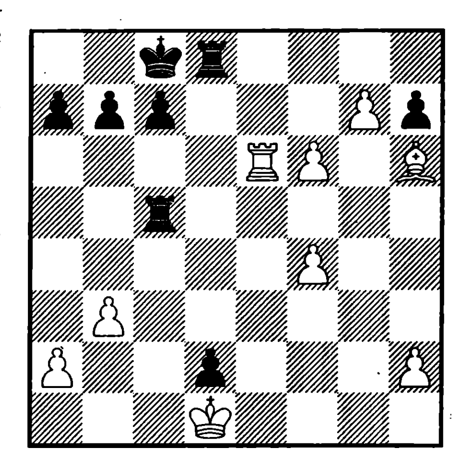
Las negras están mejor, pero los dos alfiles parecen muy agresivos. Mas hay una jugada que gana inmediatamente, y es una jugada típica de obstrucción, especulando con la clavada. El juego se gana en seguida con la simple movida.

1. .... ♞d4!

que obstruye la acción defensiva de la torre sobre el alfil de d5. El caballo no puede ser capturado por la torre, por 2. ....., ♛e1++, ni por el alfil, por 2. ....., ♛xd5+ y mate a la próxima.

UN EJEMPLO DE CARLOS TORRE

Igualmente interesante es el ejemplo que sigue, de una partida jugada por Carlos Torre, con las blancas, en una exhibición de simultáneas:



La partida parece muy peligrosa para las blancas por la formidable amenaza de 1. ....., ♜c1+. Sin embargo, merced al conocimiento de los recursos que surgen de la obstrucción de las piezas agresoras enemigas, Torre halla un procedimiento para ganar el tiempo necesario y valorizar sus fuertes peones del ala rey. Esa jugada, por cierto muy bonita, es

1. ♖d6!!

restándole al peón de d2 el apoyo de la torre. Si 1. ....., ♜xd6; seguiría 2. g8=♕+, ♔d7; 3. ♕f7+. ♔c6; 4 ♕e8+, ♔b6; 5. ♕e3! Esta variante muestra cómo las blancas, a pesar de haber coronado, sólo pueden aspirar a ganar mediante la exacta aplicación de una maniobra de clavada, que tanta relación tiene con la obstrucción, ya que en realidad clavar una pieza es una forma de obstruirla. Ahora las negras deben perder un tiempo para poder jugar 13. ....., ♜c1+, y esto permite realizar el sacrificio de ♕xc5 y ganar con el peón "f". Queda entonces como única posibilidad a 1. ♜d6, cxd6, a lo que seguiría 2. f7,

ganando fácilmente. Y vemos así cómo una posición perdida en apariencia, se salva mediante el oportuno recurso de la obstrucción. El ejemplo es tanto más valioso, si se considera que no se trata de un final compuesto, sino de una posición a la que se arribó en una partida viva.

CAPÍTULO XVIII

LA OBSTRUCCIÓN EN LOS PLANTEOS, TEMA FUNDAMENTAL

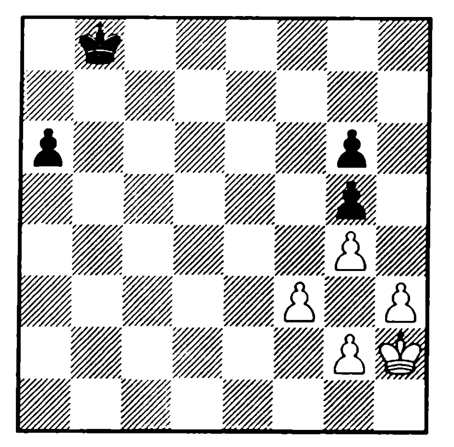
Abundantes han sido los ejemplos de todo tipo que hemos dado para hablar sobre la obstrucción. Hemos observado cómo se usa esa clase de maniobras estratégicas para reducir la movilidad de las piezas rivales y también, a menudo, para salvar situaciones aparentemente irremediables. La obstrucción es, en realidad, la base de una serie de temas estratégicos y hasta la teoría del famoso alfil malo, como ya hemos tenido oportunidad de señalar, encuentra asidero en la obstrucción de fuerzas enemigas mediante maniobras posicionales hábiles. Arma en las partidas de ataque para atenuar el brío de la acción enemiga, es también arma para esgrimir ofensivamente contra el rival. Se puede obstruir directamente la marcha de una pieza rival, u obligar a que el adversario lo haga mediante maniobras de sacrificio, o simplemente posicionales. También vimos casos extraordinarios en que se logra empatar una partida mediante la obstrucción definitiva de las propias piezas.

El tema del ahogado es, en gran cantidad de casos, el tema de la obstrucción, pero sutilizado.

UN FINAL ABSURDO

La prueba de esto lo da el final de Berger que damos a continuación, en el que se produce un empate, aparentemente imposible, pues no se ve de qué manera las blancas pueden oponerse a la decisiva ventaja que significará a las negras la coronación del peón "a". En él juegan las blancas y hacen tablas.

Aparentemente la solución es imposible, pues el rey blanco no puede evitar la coronación del peón torre enemigo. Para hacerlo, de acuerdo con la simple



teoría del cuadrado, que ya hemos esbozado, el rey debiera poder colocarse en un solo golpe en una casilla dentro del cuadrado perfecto que se forma contando las casillas que le faltan al peón para coronarse, y calculando el mismo número al costado. Es decir, que si el rey blanco pudiera situarse en la columna "f" (faltan cinco casillas para que el peón se corone, y el rey entonces debe estar a cinco columnas de diferencia del peón), el rey lograría alcanzarlo cuando llegara a a2.

La única "chance" es intentar pasar un peón mediante 1. f4, pero a esto sigue 1. ....., a5; y si 2. f5, entonces 2. ....., gxf5, seguido de ♔c7, alcanzando el peón con el rey, y coronando luego el peón "a". En cambio, es factible mediante el recurso de la autoobstrucción del rey, para alcanzar una posición de tablas por ahogado. Así:

1.	f4	a5
2.	fxg5	a4
3.	♔g3	a3
4.	♔h4	a2
5.	g3	a1=♕

Las blancas están ahogadas por propia determinación. Es interesante observar cómo el rey blanco se ha rodeado de una madeja de propios peones y no dispone de ninguna jugada.

UN EJEMPLO DE CAPABLANCA

Ahora seguiremos los detalles de una notable partida de Capablanca, que se decide por la habilidad con que en la parte final el cubano anula una maniobra de clavada aparentemente ganadora, porque inutiliza una importante pieza agresiva, mediante la colocación de otra pieza en la trayectoria de la que clava, lo que, al superponer las piezas clavadas, crea una posición de obstrucción muy aplicable en multitud de posiciones.

BLANCAS: CAPABLANCA

NEGRAS: TOLFSEN

1.	e4	e5
2.	♘f3	♘c6
3.	♗b5	♘f6
4.	O-O	d6
5.	d4	♗d7

Vemos aquí una maniobra simple de obstrucción. El alfil está vulnerando al caballo de c6 y lo inutiliza como pieza ofensiva. ¿Qué hace el negro para conjurar ese peligro? Pues simplemente colocar el alfil dama entre medio de la pieza fijada y el rey, que esta en línea recta, y de esta suerte obstruir el camino al alfil rey enemigo.

6.	♘c3	♗e7
7.	♗xc6	

Esta jugada de simplificación entra en el tipo clásico de variantes para dominar el centro enemigo. Las blancas pueden hacerlo, ya sea mediante ♖e1 o eliminando el caballo dama rival, que vulnera dos casillas muy importantes, y optan por esto último.

7.	....	♗xc6
8.	♕d3	exd4

Este cambio del único peón negro bien plantado en el centro es consecuencia de la acción intensa que han realizado las blancas.

Ahora se produce una posición típica de lucha central, en la que las blancas dominan la columna "d", y poseerán un punto fuerte en la casilla más avanzada que se encuentre delante de un peón rival (d5), y las negras, a su vez, en el cuadro e5, que se halla en idéntica situación. Se trata, en realidad, de una estrategia de planteo muy definida y que el maestro Reti calificó de "base Tarrasch". Así denominó todas aquellas posiciones en las que el blanco lucha con su peón central en la cuarta línea (en este caso e4) contra un peón rival en la casilla lateral (d6) y cuando están semiabiertas las dos columnas centrales.

9.	♘xd4	♗d7
10.	♗g5	O-O
11.	♖fe1	♖e8
12.	♖ad1	

Modelo de desarrollo

Si bien nada de esto tiene relación directa con el tema que estamos tratando, merece especial mención para el aficionado estudioso.

Obsérvese la notable rapidez con que Capablanca ha desarrollado todas sus fuerzas, y cómo actúan eficientemente todas las piezas blancas en aquellas casillas que le aseguran el máximo de eficacia en la marcha: las dos torres en las columnas abiertas; el caballo dama en la presión del punto fuerte d5; el caballo rey dominando el otro punto débil de f5 (menos débil porque no está en una columna abierta para las piezas blancas); el alfil presionando al caballo rival, y la dama

pronta a situarse en el ala rey, o en el flanco dama, de acuerdo con las exigencias futuras de la lucha.

Este es un caso de dominio central provechoso, ya que se traduce en ventaja en espacio, lo que generalmente se deriva en superioridad en tiempo para movilizarse.

12. .... h6
13. ♗h4 ♘h7

Las negras buscan la simplificación, que casi siempre es ventajosa para el bando que está peor desarrollado. Pero para llevar a cabo el plan deben conformarse con perder varios tiempos, ventaja muy peligrosa en manos de Capablanca.

14. ♗xe7 ♖xe7
15. ♘d5 ♖e8
16. ♕g3!

Una jugada perfecta, lógicamente. La dama en d3 obstruía la acción de la torre y contrariaba el viejo principio de que nunca debe colocarse una pieza de mayor valor delante de una de menor fuerza agresiva, porque esta última queda anulada. Luego, desde g3 vulnera el peón de d6 y prácticamente impide la jugada c6, por la acción que sobre el mismo ejercerá la dama desde g3 y la torre desde d1, y además se prepara una maniobra agresiva basada en ♘f4 y ♘h5.

"Vale más el dominio que la posesión"

16. .... ♘f6
17. ♘c3

Esta retirada también es instructiva y digna de ser señalada, pues se trata de una maniobra típica en esta clase de posiciones. El caballo es la pieza ideal para colocar en la casilla central débil, pero por esa misma causa no debe cambiarse. Esto hace que siempre sea mejor jugada la retirada para seguir presionando el punto afectado, que la posesión del mismo cuando el rival comienza a luchar por la fiscalización de ese sector. En síntesis, que se muestra cómo es de exacto el principio de Nimzovich que afirma que es más valiosa la amenaza de situarse en un punto que la realización de la amenaza. En este caso, es más fuerte presionar el cuadro d5 que poseerlo.

17. .... ♖e7
18. f4 ♕e8
19. e5 dxe5
20. dxe5 ♘h5
21. ♕e3

Las blancas quieren ganar por ataque, y para lograrlo han realizado una maniobra peligrosa. Hemos llegado a una posición de clavada (la del peón de e5 en relación a la dama de e3) y estamos en la antesala de la obstrucción. Este tema es el que permite a las negras estar confiadas, a pesar de la situación un tanto precaria del caballo de h5, que no puede sortear aparentemente los inconvenientes de una agresión por vía g4.

21. .... ♗c6
(para evitar ♘d5)
22. g4 ♘f6
(la clavada da sus recursos)



Capablanca jugando con su padre.

23. ♘f5 ♖e6
24. exf6!

Pero Capablanca ha previsto esta maniobra y ahora entrega la dama para sacar provecho de la magnífica acción de sus torres, que al dominar las dos únicas columnas abiertas reducen la dama rival a una pobre situación. Pero esta tiene muchos recursos y las blancas han de aguzar el ingenio para triunfar.

24. .... ♖xe3
25. ♖xe3 ♕f8
26. fxg7 ♕c5

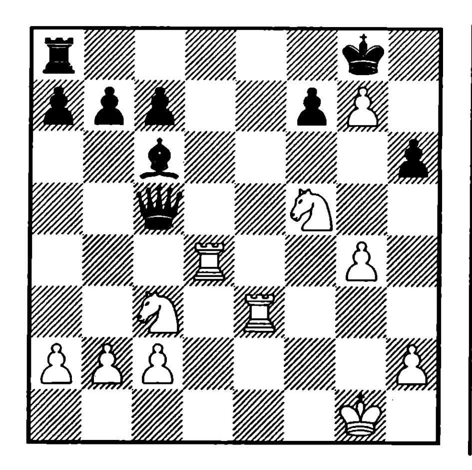
Y hemos llegado a la posición que deseábamos mostrar, y la que hace valiosa esta partida para nuestro tema. Ahora las negras han clavado la torre de e3, y, al hacerlo, tornan muy difícil la victoria blanca. ¿Cómo hacer para devolver a esa torre toda su eficiencia agresiva? Pues apelar al clásico recurso de la obstrucción, que en este caso es superponer una pieza en la diagonal de la pieza clavadora. La obstrucción de la marcha de la misma mediante la intromisión de otra fuerza en la diagonal vulnerada. Y de esta manera, la doble clavada dará elasticidad a toda la posición blanca. La jugada es, pues, ahora, clara:

27. ♖d4!

La superposición de fuerzas

(Véase el diagrama siguiente)

La obstrucción decisiva. Ahora la dama no ataca sólo una pieza, y las blancas pueden mover cualquiera de



las torres en el momento preciso. Se amenaza b4, seguido de b5 - ♘d5 y ♖h3, con ataque irresistible.

27. .... ♖e8

Y esta jugada, antes formidable, ahora no sirve, porque la torre rey ha recobrado su elasticidad por obra y gracia de la típica maniobra de obstrucción anterior de las blancas.

28. ♖xe8+ ♗xe8
29. ♘d5! (1-0)

No hay forma de neutralizar la formidable amenaza de ♘f6+ o ♘e7+, según donde vaya la dama negra para evitarlo. Lo único aceptable es el sacrificio de la dama por la torre obstructora, pero se quedarían las negras con una pieza menos.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

1º La obstrucción es toda aquella maniobra por medio de la cual se reduce la acción de las piezas rivales, ya mediante las propias fuerzas o las del bando adversario.

2º Se trata simplemente de una maniobra para restarle espacio al adversario (en el caso de la típica jugada e6 de los planteos, que involucra la pérdida de un peón para acumular piezas rivales que limiten las posibilidades de desarrollo del mismo) o para darle movilidad a una pieza clavada, como en el caso del ejemplo que hemos visto.

3º Cuando una pieza clava a otra, la maniobra típica para restarle efectos a esa amenaza es la obstrucción, o sea la interposición de una pieza en el camino de la agresora.

4º Cuando el adversario tiene dos piezas que juegan muy eficazmente, pero que cruzan su acción en una determinada casilla del tablero, suele ser típico el sacrificio de una pieza en la misma, para que al tomar con una de las piezas, la otra vea anulada su marcha. Sacrificio en la casilla crítica, que ha originado infinidad de finales artísticos.

5º También la obstrucción se produce en los finales de reyes y peones. En los finales que entran en la teoría del cuadrado, suele ser tema el sacrificar algún peón para obstruir la marcha del rey y para que éste no pueda adelantar en línea recta para tratar de contener el peón adversario que avanza.

6º La existencia del empate por ahogado halla asidero en las maniobras de obstrucción. En este caso debe considerarse la auto-obstrucción de las propias fuerzas, para llegar a la inmovilidad absoluta, que se conoce por "ahogado". Este

es el aspecto positivo de esta maniobra, generalmente desagradable para quien se ve víctima de ella, pues, sacando este caso especial, en ajedrez gana quien tiene mayor movilidad con sus piezas, y la obstrucción tiende, en realidad, a restarla.

7º También la obstrucción es un recurso para quitarle la retirada a las piezas de mayor valor adversario (la dama o la torre). Y especialmente es frecuente el caso con las torres, por ser más fácil cerrarles el paso.

8º De esto se deduce que es siempre peligroso colocar una torre en el campo enemigo, si hay alguna posibilidad de que no pueda seguir abierta la columna en que se halla. Hay que considerar si el rival no dispone de una forma para bloquearla, aun mediante sacrificios de una pieza menor (obstrucción).

9º El alfil malo es un producto de la obstrucción, que es, en realidad, un tema más amplio e importante. Por eso hay que temer siempre el sacrificio de un peón enemigo para cerrarle el paso a los alfiles, y también que el rival juegue de manera que obligue a autobloquear esas piezas.

10º También la obstrucción suele ser arma complementaria de los ataques, pues por medio de ella se consigue a menudo anular transitoriamente la acción defensiva de una pieza. La interclusión es una forma de la obstrucción.

CAPÍTULO XIX

EL ERROR COMO FUERZA VITAL DEL AJEDREZ

La crítica de ajedrez suele ser despiadada con el error, y lo que resulta más extraordinario es que precisamente los mismos jugadores de primera categoría, cuyas partidas son una sucesión de errores más o menos embozados, y que con alarmante frecuencia pierden juegos ganados y se adjudican victorias risibles, se olvidan de esto cuando deben juzgar al prójimo y se recrean prodigando adjetivos poco amables al que acaba de seguir la tradición del ajedrez local y de todo el ajedrez del mundo.

El Dr. Tartakower dijo en cierta oportunidad, con luminosa claridad, que el ajedrez existe por el error, y si bien esto parece sólo una frase, encierra un concepto irrefutable: el interés del ajedrez surge precisamente de la mayor o menor habilidad que tenga el jugador para explotar esos errores imperceptibles en que van incurriendo los jugadores, por avezados que sean, en determinados momentos de la lucha.

El tema es interesante y ameno, ya que nos permitirá mostrar más de una partida o posición en la que se producen errores increíbles, y será un amable pretexto para que dejemos la técnica pura para recrearnos en este aspecto anecdótico del juego, que trataremos de matizar con algunas observaciones acerca del error, las causas por que se produce, y las posibilidades que existen de incurrir en él en determinadas posiciones.

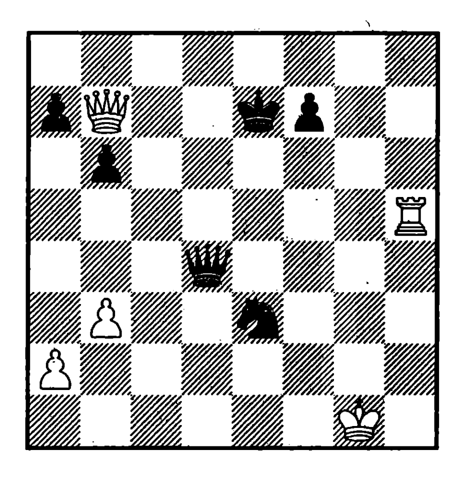
Además veremos cómo el error suele ser provocado por el adversario en algunos casos.

Con las equivocaciones que se han registrado en la historia del ajedrez se podría formar un amplio volumen, pero como debemos abreviar, haremos reseña de los más extraordinarios y de aquellos que se efectuaron en matches por el campeonato mundial, o que gravitaron de manera fundamental en la suerte de los torneos.

De cómo Lasker perdió un final tablas

En la quinta partida del "match" que por el campeonato mundial de ajedrez disputaron Lasker y Capablanca, conduciendo éste las blancas, jugada en La Habana el 25 de marzo de 1921, se llegó a la siguiente posición después de la jugada 45 de las blancas:

La partida había sido jugada hasta ese momento de manera magnífica por Lasker, quien entregó una calidad por el ataque y disponía de una maniobra para empatar, según el propio Capablanca, a pesar de la desventaja material. Pero precisamente en este momento jugó



45. .... ♔f8??

que es un verdadero disparate, ya que pierde una pieza luego de 46. ♕b8+, y las negras por esto abandonaron. Si 46. ....., ♔g7; sigue ♕h8+ ganando la dama, y si 46. ....., ♔e7; 47. ♕e5+ ganando el caballo.

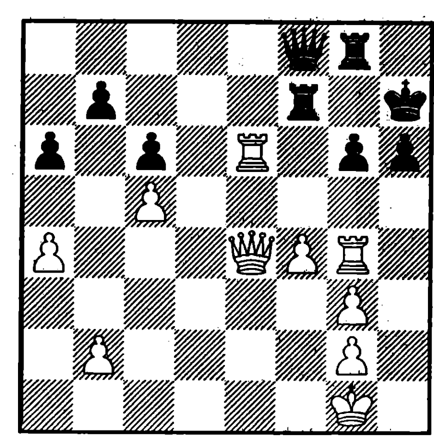
En cambio, si Lasker hubiera jugado 45. ....., ♔f6; no se ve cómo habría hecho Capablanca para vencer, ya que si 46. ♕c6+, ♔e7; volviendo a la misma posición, y si 46. ♕f3+, ♔g6; 47. ♔h1, f5; con juego rico en posibilidades.

Siete años después

Pero la justicia se hizo años más tarde, cuando Capablanca jugó en Buenos Aires con Alekhine en defensa del título de campeón mundial, que obtuviera de manos del gran maestro alemán. En la vigésima séptima partida, el cubano, con las blancas, que tenía una posicion absolutamente ganadora, incurrió en un error garrafal, que no sólo le escamoteó la victoria en la partida, sino que ejerció decisiva influencia en el desenlace del "match".

Esta era la posición después de la jugada 35 del negro.

Movían las blancas, y el todavía entonces campeón mundial jugó



36. ♖gxg6??

dejando escapar una simple victoria, mediante 36. ♖exg6! De nada habría

servido 36. ....., ♕xc5+; por 37. ♔f1, ♕c1+; 38. ♔f2, ♕xb2+; 39. ♔g1, ♕b6+, o ♕c1+; 40. ♔h2!, y Alekhine habría debido abandonar por la doble amenaza de ♖xg8 o ♖g7+ doble.

En cambio, la partida siguió con

36. .... ♕xc5+
37. ♔f1 ♕c1+
38. ♔f2??

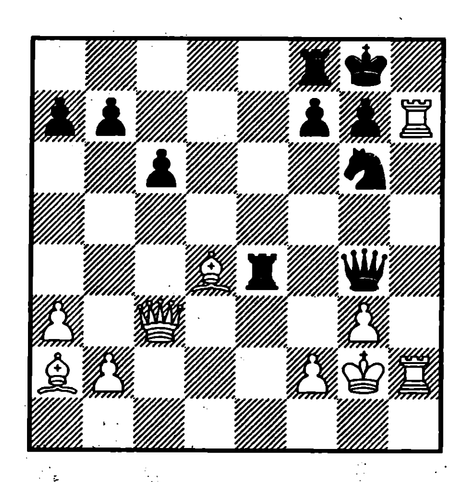
Nuevo error, ya que aun ♔e2 habría ganado.

38. .... ♕d2+

y tablas por jaque perpetuo.

STAUTON NO VIO UN MATE EN DOS, Y PERDIÓ

En una partida entre Staunton y Anderssen, llevando éste las blancas, se produjo esta posición:

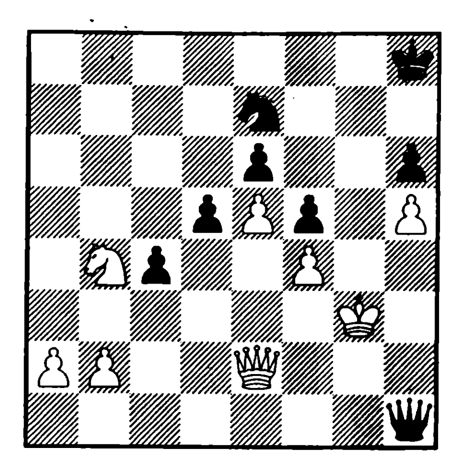


Las negras jugaron 1. ....., ♖xd4??, a lo que Anderssen siguió con 2. ♖(2)h4, ♞xh4; 3. ♖xh4, y Staunton abandonó. Si hubiera jugado en cambio 1. ....., ♞f4+; habría dado mate, pues a 2. ♔f1 seguiría 2. ....., ♕d1+, con mate a la siguiente.

UN ERROR ESTUPENDO Y LA ALUCINACIÓN COLECTIVA

En el "match" entre Steinitz y Anderssen, por el campeonato mundial, hubo infinidad de errores garrafales. En una de las partidas, Anderssen se dejó dar un jaque doble a rey y dama en un momento en que tenía la partida ganada, y muchos otros maestros han incurrido en gazapos por el estilo. Capablanca, frente a Tarrasch, en el torneo de San Petersburgo (Leningrado), y en su partida con Saemisch, del torneo de Carlsbad, entregó una pieza, sin compensación por omitir una simple réplica de sus adversarios, pero quizá el error más estupendo que registran los anales del ajedrez es el que se produjo en la partida que en el torneo de Londres de 1883 jugaron Mason y Winawer, ambos notables maestros, y el segundo, quizá, la tercera figura del ajedrez de su época.

La posición a la que arribaron fue la siguiente:



La posición es aparentemente tablas, y es difícil que nadie pudiera sospechar cuál fue la jugada que efectuó Winawer para adjudicarse la victoria. Pues nada menos que

1. .... ♗c5!!

a lo que Mason abandonó, por no saber cómo evitar la movida de ♗e4. Si las blancas juegan2. ♔f2, ♗e4+; 3. ♔e3, ♕g1+; y mate a la siguiente. Si2. ♕g2, ♕e1+; seguido de ♕xb4 o ♗e4+ y ♕xh5+, ganando.

Ni los jurados, ni ninguno de los dos jugadores, advirtieron que ésta era una jugada imposible, ya que el caballo saltó como si fuera un alfil, y sólo varios días después de haber finalizado la competencia, al reproducir la partida uno de los encargados de editar el libro, se advirtió la magnitud del disparate. Por suerte, el resultado no gravitó en ninguno de los primeros puestos del certamen, ya que pudo haberse creado un serio conflicto.

Parece, a estar a ciertas informaciones, que la partida había quedado suspendida y que al colocar la posición, uno de los miembros del jurado colocó el caballo en d7 en vez de e7, pero resulta imposible de comprender cómo Mason no advirtió el error que le hizo abandonar una partida que, sin duda, habría sido tablas.

DE CÓMO UN DOBLE DISPARATE DECIDIÓ UN TORNEO

Y, finalmente, para barajar nombres más conocidos, mostraremos una partida que decidió el primer puesto del torneo de San Sebastián, de 1911. En ella se enfrentaron, en la última rueda del certamen, los dos líderes de la competencia: Nimzovich y Rubinstein. El primero tenía 12 puntos y el segundo 11 1/2. De ganar o empatar aquel, su victoria habría sido inevitable y de ser batido, como sucedió, el primer puesto iba a ser ocupado por Rubinstein.

La lucha fue magnífica e intensa en gran parte de su desarrollo, pero en el momento crítico se produjeron dos errores tan desmesurados que puede afirmarse que hasta en este aspecto ambos maestros se equivalieron.

Veamos la partida:

BLANCAS: RUBINSTEIN

NEGRAS: NIMZOVICH

1.	d4	♘f6
2.	c4	d6
3.	♘f3	♘bd7
4.	♘c3	e5
5.	e4	♗e7
6.	♗e2	O-O
7.	O-O	♖e8
8.	♕c2	♗f8
9.	b3	c6

Hasta el presente la partida es impecable y resistiría cualquier análisis técnico. Estamos en una posición clásica de la Defensa Chigorin-Filidor, en la que si bien las blancas tienen ventaja en espacio en el centro del tablero, ofrecen una conformación de peones un poco más débil que la del negro. La casilla e5 de las negras puede ser una buena base de operaciones para un caballo.

10. ♗b2

La maniobra última de las blancas es criticable. No es posible dejar a merced del rival una casilla tan valiosa como la de f4, que ahora el alfil de c1 no fiscaliza más. Es claro que las blancas pueden tomarla con g3, pero esto debilitará todo el complejo de casillas blancas del enroque.

10.	....	♘h5
11.	g3	♘b8

A LA MANERA DE STEINITZ

Steinitz puro. Nimzovich vuelve con su caballo a b8 para darle paso a su alfil, confiado en la fuerza latente de su posición, cuya cadena de peones está mucho mejor constituida. Pero para lograr esto pierde valiosos tiempos, y su adversario logrará una buena posición de ataque

12.	♖ad1	♕f6
13.	♘b1	♗h3
14.	♖e1	♘f4

Nimzovich no se conforma con una partida lenta, por cuanto su rival está adquiriendo una posición muy amenazante, y decide anticiparse a las amenazas con una combinación artificial, pero muy compleja, que Rubinstein replicará con no menor maestría.

15.	dxe5	dxe5
16.	♘xe5!	♖xe5
17.	♗f1!	

Rubinstein ha jugado de extraordinaria manera. Las piezas negras se hallan todas comprometidas, pues la torre está fijada por la acción del alfil, y el caballo no puede replegarse por la amenaza f4, etc. Pero Nimzovich no se amilana y sigue con:

17.	....	♘d7
18.	♕d2	♗xf1
19.	♖xf1	♘h3+
20.	♔g2	♘g5

Esto amenaza mate en dos jugadas, pero tiene por objeto debilitar la situación del monarca blanco.

21. f4

Que parece ganador, pero...

21. .... ♕g6!

Nimzovich había previsto todo, y disponía de esta interesante jugada, que vuelve a poner un signo de interrogación en la lucha.

22. fxg5

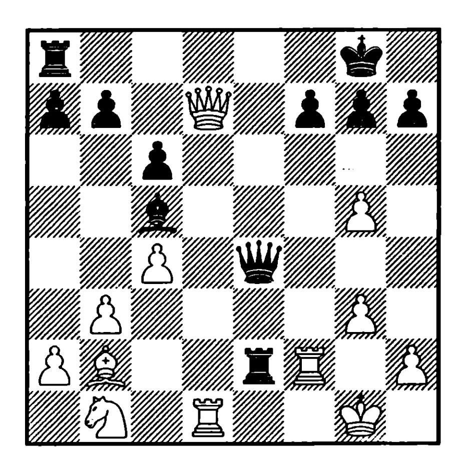
Si 22. ♗xe5 (o fxe5), ♕xe4+ con mate inevitable mediante ♘h3++.

EN EL REINO DE LA OFUSCACIÓN

22. .... ♖xe4

Malo sería 22. ....., ♕xe4+, a causa de 23. ♔h3, ♖e7; 24. ♖de1.

23. ♕xd7 ♖e2+
24. ♖f2 ♕e4+
25. ♔g1 ♗c5??



Y aquí se produce el primer error monumental. Nimzovich se deja dar mate en dos jugadas, en un momento en que tenía excelentes perspectivas de empatar. Debió jugar 25...., ♖xf2; 26. ♔xf2, ♕c2+ ; 27. ♕d2, ♗c5+; 28. ♔g2!, ♕e4+; 29. ♔h3, ♕f5+; y tablas por perpetuo, ya que 30. ♔h4 habría sido muy peligroso, y probablemente perdería, según opinión del Dr. Lasker. Error excepcional, pero que no termina aquí, porque... ¡Rubinstein no lo ve!... y en cambio entra en una variante peligrosa que pudo costarle medio punto, y la victoria en el gran torneo, tan generosamente regalada por su formidable adversario. Como se ve, también los grandes maestros suelen no ver un mate en dos jugadas, tan simple como el que surgiría de 26. ♕xf7+, ♔h8; 27. ♕xg7++. Mate grosero, ya que es a base de jaques, que en condiciones normales no escaparía a la percepción de cualquier ajedrecista novicio. El maestro polaco jugó en cambio:

26. ♗d4??

Tratando de ganar el final por la ventaja material que posee; pero el camino a seguir no es ahora tan claro.

26. .... ♗xd4
27. ♕xd4 ♖e1+
28. ♖f1 ♖xf1+
29. ♔xf1 ♕h1+
30. ♔f2 ♕xh2+
31. ♔f3 f6

Las blancas no quieren pasar a la columna "e" con el rey, para no darle juego económicamente a la torre adversaria, mediante ♖e8+. Ahora tienen una posición ganadora, pero el final ofrece algunas dificultades, a

pesar de la pieza de ventaja, por la situación del rey blanco

32. ♕d2

Es claro que sí 32. gxf6, seguiría 32. ..., ♖f8 con ataque.

32. .... ♕h3
33. ♕d7 f5

Esto facilita la victoria blanca. Era probablemente mejor 33. ....., ♕h5+; 34. ♕g4, ♕f7; amenazando, si ♖d7, entonces f5 y ahora gxf6, aun cuando el final debe tornarse delicado apenas el caballo blanco pueda entrar en juego.

34. ♘c3 ♕h5+
35. ♔g2 ♕xg5
36. ♕e6+ ♔h8
37. ♘e2

Evitando 37. ....., f4.

37. .... ♕h5
38. ♖d7 ♖e8
39. ♘f4 ♖xe6
40. ♘xh5 (1-0)

La causa de estos errores

Como se ve, no les va en zaga esta partida, en materia de errores, a muchas que se juegan en el país. Es indudable que también en ella el apremio del tiempo —ya que en este torneo se jugaba a 15 movidas por hora y los errores se produjeron al aproximarse la segunda hora de juego de cada adversario— ha conspirado contra la armonía de la producción. Es que todos los errores son posibles cuando se debe jugar precipitadamente, y el único error criticable es el de no saber administrar ese precioso retaceado elemento que los organizadores de torneos y «matches» les ponen a los competidores para evitar que las partidas se diluyan en una aburridora prueba de resistencia sobre la silla. El ajedrez es, no sólo un juego de la inteligencia, sino un «ejercicio» de la inteligencia, y para probar la habilidad de quien lo juega se hace imprescindible ponerle límite de tiempo a quien lo practique, porque la verdadera gracia del esfuerzo está en la mayor rapidez mental de quien lo hace.

CAPÍTULO XX

DIFERENCIA ENTRE ERROR Y "BLUFF"

No sin razón el Dr. Tartakower escribió sus célebres aforismos sobre el error. En uno de ellos decía: "Los errores existen para ser cometidos" y terminaba su artículo con un "Cometo errores, ergo existo", que si bien era una nota de amable buen humor, trasuntaba una verdad irrefutable. El error es lo humano en el ajedrez, y es lo que da vida y color a la existencia. ¡Desdichados de nosotros el día que todo sea perfecto! El aburrimiento será nuestro único compañero. Imaginémonos a todos los ajedrecistas haciendo jugadas perfectas, y habremos acabado con el ajedrez. Imaginémonos que todas la cosas son bellas y habremos acabado con la belleza.

"Si no existiera el error, habría que inventarlo"

Por eso conviene mostrar hasta qué punto el error es digno de respeto; señalemos como gravita en el ajedrez, pero no ya para torcer resultados, por obra y gracia de la ingenuidad o torpeza momentánea de uno de los jugadores, sino por la excesiva picardía de quién, sintiéndose perdido, apela a un "bluff" para hacer suya una victoria imposible.

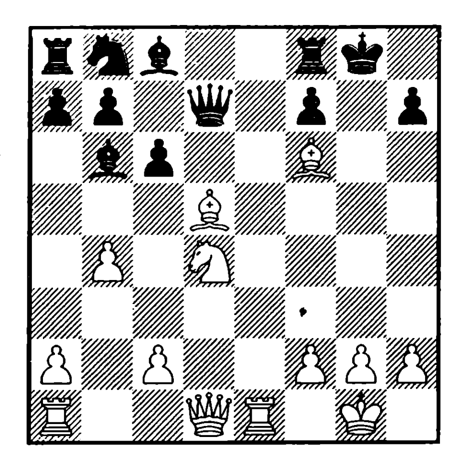
No en vano Tartakower en aquel artículo, que todas las revistas tradujeron, dijo no sólo el subtítulo que pusimos entre comillas, sino: "Hay jugadas acariciadoras, ruidosas y gemebundas. Las últimas son las más peligrosas". Las que mostraremos ahora tienden a probar la verdad de este aserto del travieso crítico ucranio.

Un "bluff" de Morphy

Comenzaremos nuestro viaje ajedrecístico por retornar al año 1858 y ver cómo el gran Morphy hacía uso de este recurso cuando se había extralimitado en

sus combinaciones y la derrota comenzaba a vislumbrarse.

A esta posición se llegó después de la jugada 14. de las blancas que fue ♗xd5. Morphy tenía una posición ganadora y para decidir rápidamente la partida sacrificó un alfil con la idea de seguir a ♕xd5 o cxd5 con ♖e5, ganando el juego en todas las variantes, pero se le escapó la sutil réplica de su adversario, que le significará la pérdida de una pieza y probablemente su derrota. Este jugó así:



14. .... ♕d6!

Atacando ambos alfiles y dejando que el alfil de c8 reste a la dama la posibilidad de asestar el golpe mortal en g4. La lucha se complica y Morphy realiza una combinación magnífica, pero que los análisis de Steinitz probaron que sólo era un "bluff", ya que el negro pudo haber ganado la partida mediante un ingenioso procedimiento.

15. ♘e6!?!

Steinitz califica esta jugada de concepción genial y defectuosa. Nosotros la calificaremos de "bluff" magnífico que amparó su eficiencia en el respeto que siempre producía a sus rivales la fama de combinador exacto que poseía Morphy.

15. ... ♗xe6!

Única: 15. ....., fxe6 perdería, luego de 16. ♕xg4+; 17. ♕g7+ y ♗xe6

16. ♕h5 ♗xf2+?

Y Freeman cayó en la celada. Esta aparente jugada es la que constituía el secreto de la maniobra de Morphy. Lo justo era 16. ....., ♕f4! a lo que seguiría si 17. ♖xe6, ♘d7!; 18. ♗b2, cxd5; 19. ♖h6, ♖fe8!; con posición ganadora. Si a 16. ..., ♕f4; 17. ♗e5, ♕xf2+; 18. ♔h1, ♕f5, etc., y si 17. ♗e4, h6; 18. ♗e5, ♕g5; etcétera.

17. ♔h1 ♕f4
18. ♖xe6 ♘d7
19. ♗b2 ♗d4

Anticipándose a la formidable amenaza ♖g6+, seguida de ♕h8++.

20. g3	♘f6
21. gxf4	♘xh5
22. ♗xd4	♘xf4
23. ♖g1+	♘g6
24. ♖exg6+	hxg6
25. ♖xg6+	♔h7
26. ♖g7+	♔h6
27. ♗e4	f5
28. ♗d3	b6
29. ♖g3	♖f7
30. ♗e5	♖e8
31. ♗f4+	♔h7
32. ♖g5	♖e1+
33. ♔g2	♖g7
34. ♗xf5+	♔h8
35. h4	♖xg5+
36. ♗xg5	♖e8
37. ♔f3	(1-0)

EL CONTRAATAQUE COMO SÍNTOMA DE DEBILIDAD

Veamos una partida jugada por Bogoljubow, fiel reflejo del juego aparatoso de este maestro, que tan bien sabe sacar provecho de los errores adversarios, complicando las partidas cuando empieza a vislumbrarse debilidad en su posición. En lugar de escoger defensas lentas y angustiosas, sus ataques o contraataques, casi siempre síntomas de debilidad, le han valido infinidad de victorias. ¡Pero de qué magnífica manera logra vencer generalmente en este tipo de posiciones!

BLANCAS: VON HOLZHAUSEN

NEGRAS: BOGOLJUBOW

1. e4	c5
2. ♘f3	e6
3. d4	cxd4
4. ♘xd4	♘f6
5. ♘c3	d6
6. ♗e2	♗e7
7. O-O	O-O
8. ♔h1	a6
9. f4	b6
10. a4	♗b7
11. ♗f3	d5
12. exd5	exd5
13. ♕d3	♘c6
14. ♘xc6	♗xc6
15. ♗e3	

La posición de las blancas es ya mejor. Bogoljubow se da cuenta de esto, antes de que salga a flote su inferioridad, y se lanza en una maniobra agresiva dispuesto a jugarse valientemente, pues no está en su temperamento resignarse a finales agónicos o perpetuarse en la defensa de sus

puntos débiles. Ve que su adversario, al avanzar el peón "f", ha creado algunas debilidades que se acentúan en el punto e4, verdadero punto de coincidencia de sus fuerzas, y trata de sacar ganancia en el río revuelto de la complicación. Juega:

15. .... ♖e8

Comienza la maniobra de posesión del punto e4.

16. ♖ad1 ♗b4

Las negras persisten en el plan al minar la base de apoyo, el punto e4.

17. ♗d4 ♘e4!?

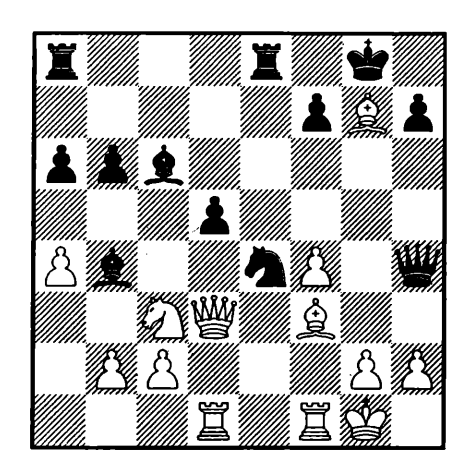
Y otra vez sale a luz el "bluff". Las negras preparan su próxima jugada espectacular, que da la sensación de ser ganadora, por la serie de amenazas que encierra. Es una pompa de jabón, aun cuando difícil de quebrar.

18. ♗xg7!

Ganando un nuevo peón, pero esto lo habían previsto las negras que siguieron con:

18. ... ♕h4!?
19. ♔g1?

(Véase el diagrama siguiente)



LOS PELIGROS DE LA PRUDENCIA

El error típico-psicológico, según Reti. La influencia del "bluff" hecho a tiempo, que es más o menos lo mismo, según nosotros. Von Holzhausen se ha impresionado por la última jugada de Bogoljubow. Él está frente a un jugador superior y se halla a punto de vencerlo, ya que tiene no sólo un peón más, sino una posición preferible. Entonces se produce una llamada natural a la prudencia, y trata de mantener la ventaja lograda, sin comprender que el tipo de estrategia que le ha impuesto su adversario es el de las grandes definiciones y no el de las pérdidas de tiempo. Lo justo era 19. ♗d4, dejando que las negras den el jaque doble. Se lograría con esto eliminar el caballo adversario de e4, que es la pieza más fuerte de Bogoljubow, y llegar a un final ganador. Veamos: 19. ♗d4, ♘g3+; 20. ♔g1, ♘xf1; 21. ♕xf1, ♕xf4; 22. ♗xd5, ♕xf1+; 23. ♖xf1, ♗xd5 (no 23. ♗xc3 a causa de 24. ♗xf7+, seguido de 25. ♗xc3, ganando una pieza); 24. ♘xd5, ♖ed8; 25. ♘f6+, ganando un nuevo peón, y el final sin dificultad, a pesar de la calidad de menos, por la mala situación del rey adversario y de los peones que le restan.

Pero una vez más la prudencia hace una víctima. Los jugadores no quieren a menudo comprender que es

posible ser prudente cuando no urgen las amenazas adversarias, pero que hay momentos en el ajedrez, como en la vida, en los que se hace imprescindible dejar de serlo si se desea subsistir. Bogoljubow ha declarado una guerra sin cuartel, y no es posible contenerla con paños tibios.

19.	f6!

El verdadero secreto del aparatoso ataque sobre el enroque.

20. g3	♕h3
21. ♘xe4	

Esto es malo, pero después de 21. ♗g2, ♗c5+; 22. ♔h1, ♕f5!, las negras habrían ganado.

21.	dxe4
22. ♕c4+	♔xg7
23. ♕xc6	♗c5+
24. ♔h1	exf3
25. ♕xf3	♖e3
26. ♕b7+	♖e7

y el prudente Von Holzhausen, satisfecho de haber podido dar este jaque final, abandonó con la conciencia tranquila.

ALEKHINE HA LLEVADO EL "BLUFF" A LOS PLANTEOS

El campeón mundial ha hecho uso y abuso del "bluff" en los planteos. Quizá su "bluff" máximo sea la propia Defensa Alekhine, pero esto es difícil que pueda ser probado por nosotros. En cambio, en el "match" por el campeonato mundial con el Dr. Euwe, quizás en el deseo de probar que era muy superior a su adversario, ensayó algunos fuegos artificiales que le dieron resultado al principio, pero que al final colaboraron en su derrota.

El más espectacular fué el de la séptima partida del "match", y merced a él venció de tal manera que provocó admiración. Pero más tarde, cuando la serenidad del laboratorio de análisis entró a funcionar, se observó que la magnífica innovación de Alekhine era sólo un "bluff" más...

BLANCAS:	**ALEKHINE**
NEGRAS:	EUWE

1.	e4	e6
2.	d4	d5
3.	♘c3	♗b4
4.	♘e2	dxe4
5.	a3	♗e7
6.	♘xe4	♘c6
7.	g4!??	

Esta jugada conmovió al mundo ajedrecista. Y debe haberlo hecho en mayor grado en el temperamento de Euwe, quien sin duda creyó hallarse ante una sesuda labor analítica de su adversario y escogió una jugada prudente. Este es el más valioso factor que anima a todos los "bluff" del ajedrez. El adversario, ante lo inesperado de la

jugada, máxime si ésta es realizada por un jugador que inspira mucho respeto, opta por orillar el tema para analizarlo después de la partida, pero hace esto luego de haber perdido. Y el afortunado creador del lance suma un punto a su haber y se guarda muy bien de volver a ensayarlo.

Euwe siguió con

7. .... b6

y luego de

8. ♗g2 ♗b7
9. c3 ♘f6
10. ♘2g3 O-O
11. g5

las blancas quedaron netamente mejor y ganaron en la jugada 40.
Pero si Euwe no hubiera temido a su antagonista y hubiese decidido buscar sobre el tablero la falla de la antinatural jugada 7. de Alekhine, habría sacado rápida ventaja mediante 7. ....., e5!; 8. d5, ♘d4; 9. ♘xd4, exd4 ganando un peón, con excelente partida*.

Cómo engañó Nimzovich a Euwe

Para terminar, mostraremos la notable partida que le ganó Nimzovich al Dr. Euwe, en el torneo de Carlsbad de 1929, en una posición en la que estaba absolutamente perdido, mediante un "bluff" notable, que en este caso se transforma en un recurso táctico, valioso y meritorio.

BLANCAS: NIMZOVICH
NEGRAS: EUWE

1. e3
(esta jugada se denomina apertura Van't Kruys)

1. .... ♘f6
2. b3 g6
3. ♗b2 ♗g7
4. f4 d6
5. ♕c1 O-O
6. ♘f3 ♗g4
7. ♗e2 ♘c6
8. O-O e5
9. fxe5 ♘xe5
10. d3 ♘xf3+
11. ♗xf3 ♗xf3
12. ♖xf3 d5
13. ♕f1 ♘g4
14. ♗xg7 ♔xg7
15. h3 ♘e5
16. ♖g3 f5
17. ♕f4

La posición no es clara. El doctor Euwe tiene mejor desarrollo y esto le inspira una combinación inteligente que le exige el sacrificio de dos peo-

* Según original. Pero 9. .... ♕xd5! responde mejor al comentario . (N. R.)

nes, pero que le asegura líneas abiertas y retrasará el desenvolvimiento del caballo dama de las blancas.

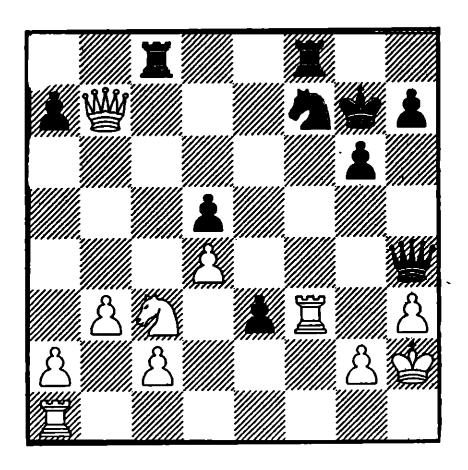
17. .... ♕f6!!

Notable jugada que inicia un plan ganador... pero el astuto maestro báltico ha de hallar la forma de engañar a su rival y escamotearle una victoria merecida y aparentemente inevitable.

18. d4 ♘f7
19 ♕xc7 ♖ac8
20. ♕xb7 ♕h4
21. ♔h2 f4
22. ♖f3

Era mejor 22. ♖g4, a lo que seguiría22. ...,♕f2; 23. ♖xf4,♕xe3; 24. ♖xf7+,♖xf7; 25. ♕xc8, ♖f1; 26. ♕c7+,♔h6; 27. ♘d2!,♖xa1; 28. ♘f3, con algunas "chances" de tablas. Pero Nimzovich ha visto otra cosa... y juega displicentemente a:

22. .... fxe3
23. ♘c3?!?



Las blancas no pueden jugar 23. ♖xf7+ a causa de 23. ....., ♖xf7; 24. ♕xc8, ♕f4+!; 25. ♔g1, e2; 26. ♘c3, ♕xd4+; 27. ♔h2,♕e5+;28. ♔g1,♖f1+; 29. ♖xf1, ♕e3+, seguido de exf1=♕ ganando. Si a 24. ....., ♕f4+; 25. ♔h1, ♕xd4; 26. ♕c3 (si26. ♘c3, e2!), ♖f1+;27. ♔h2, ♕xc3; 28. ♘xc3, ♖xa1; etcétera.

En vista de esto, Nimzovich opta por entregar el caballo, especulando con la preocupación psicológica que para Euwe es la amenaza de ♖xf7+ seguido de ♕xc8. Como es natural, el maestro holandés ha de tratar de sacar la torre dec8 para restarle a la de f8 la situación de pieza sobrecargada, y esto es lo que ha previsto el hábil jugador dinamarqués de adopción, al entregar el caballo.

23. .... ♖xc3??

Y Euwe, que tiene la partida ganada, se siente prudente y trata de imponerse con menos riesgo, en mérito a la preponderante situación de su peón de e3, sin reparar en la celada que le han tendido. En cambio, si hubiera sido menos prudente y hubiera aceptado la lucha de contragolpe habría ganado entregando a su vez el caballo mediante: 23. .....,♕xd4;24. ♖xf7+, ♖xf7; 25. ♕xc8, ♕e5+; 26. ♔g1, e2; 27. ♖e1, ♖f1+; 28. ♖xf1, ♕e3+, etc. Si 24. ♖af1 (en vez de 24. ♖xf7) entonces ganaría con 24. ....., ♕e5+; 25. ♔h1, ♖c7; 26. ♖xe3, ♕xc3!; 27. ♖xc3, ♖xb7; etcétera.

Y LA TABA SE DA VUELTA

24. ♖af1 e2

Esto es lo que vio Euwe y le pareció ganador, pero es precisamente el fuego artificial con que especulaba Nimzovich para que su adversario se encandilara en el análisis. Ahora, a pesar de la agresiva situación del peón, las negras pierden por el detalle táctico de:

25.	♖xf7+	♖xf7
26.	♕xf7+	♔h6
27.	♕f8+	(1-0)

La posición de mate en que se encuentra el rey negro destruye una excelente creación estratégica. Si 27. ....., ♔h5; 28. g4+ y luego ♕f4++, salvo que las negras entregaran la dama para dilatar la derrota tres o cuatro jugadas más.

Vemos cómo por medio de un «bluff» ganó esta partida quien menos méritos hizo para vencer. ¡Y pensar que a veces esas jugadas van acompañadas de gestos de abatimiento!

No en balde se repetirá hasta la saciedad que sólo está ganada una partida cuando el adversario abandona, pues el error intencional es también un arma táctica en ajedrez. Este es el mayor bagaje de eficiencia de muchos excelentes ajedrecistas, pero consolémonos... La humanidad vive del "bluff" en muchas otras cosas también...

Índice

Segunda parte
Temas típicos de combinación

Capítulo IV
Combinaciones basadas en dos caballos y mates con dos alfiles. .. 92

Capítulo V
El dominio de la columna "h" sobre el enroque 98

Capítulo VI
Los mates en la octava línea 103

Capítulo VII
El alfil en la gran diagonal 109

Capítulo VIII
Mates típicos en el punto h7 114